

## 11. Tabelle

Una Tabella è un gruppo di dati omogenei registrati su un Data Base. In sostanza, anche un Archivio è una Tabella, ma abbiamo preferito chiamare "Archivio" le tabelle principali, quelle che contengono centinaia o migliaia di Record.

Le Tabelle di Shop\_Net si possono dividere in 3 gruppi

- **Tabelle di Sistema**
  - Anagrafica
  - Genere Negozi
  - Numeratori e Barcode
  - Tipologie di Acquisto
  - Tipologie di Vendita
  
- **Tabelle di Gestione**
  - Negozi
  - Listini
  - Ricarichi
  - Stagioni
  - Linee
  - Tipologie Merceologiche
  - Marche
  - Taglie
  - Colori
  - Categorie
  - Descrizioni
  - Sconti, Buoni e Promozioni
  - Gruppi Clienti
  - Centri di Costo
  - Partite di Acquisto
  - Pagamenti
  - Orari Negozi
  
- **Tabelle Amministrative**
  - Contratti
  - Pagamenti
  - Causali di Trasporto
  - Aliquote IVA
  - Banche
  
- **Tabelle di Servizio**
  - Stampanti
  - Configurazione Stampe
  - Nazioni
  - Provincie
  - Comuni
  - Configurazione
  - Installazione

## Tabelle di Sistema

Queste tabelle di solito non subiscono modifiche successivamente all'installazione e alla configurazione iniziale.

### Anagrafica

Contiene le informazioni relative all'azienda titolare della licenza d'uso. Oltre al profilo anagrafico, nella sezione *Moduli* sono elencati i moduli principali attivati nella installazione di Shop\_Net. La sezione *Parametri* invece riporta informazioni obsolete che saranno sostituite in una delle prossime versioni. Il pulsante [Default] ripristina i valori contenuti nel Data Base dopo una modifica che non si intende confermare.

### Genere Negozi

I record che compongono questa Tabella, non sono modificabili perché vengono utilizzati dal sistema per distinguere i Negozi dai Magazzini.

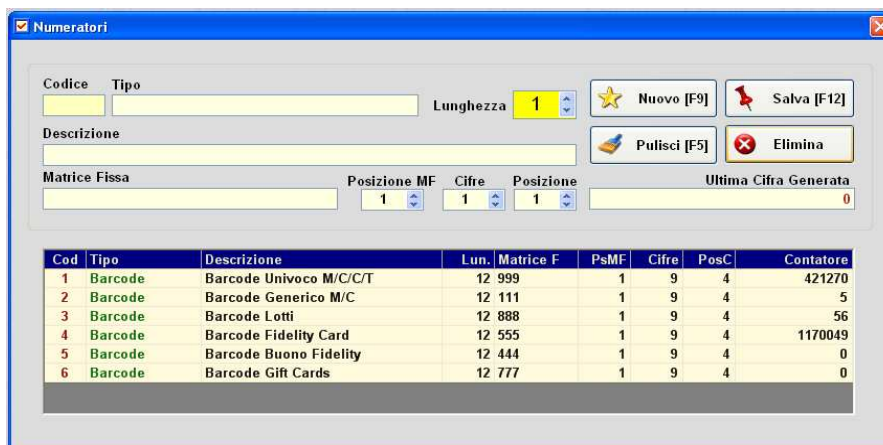
Come già accennato, questa informazione per Shop\_Net è importante per individuare gli archivi presso i quali reperire le informazioni. I soli due generi utilizzati dal programma sono:

- **N** → **Negozio**
- **M** → **Magazzino**

E' possibile aggiungere e modificare elementi in questa tabella ma questi non avranno alcun effetto sul funzionamento del sistema.

### Numeratori e Barcode

Shop\_Net riconosce le varie famiglie di elementi che compongono la propria base dati attraverso il codice a barre EAN 13. La tabella *Numeratori e Barcode* definisce il prefisso di riconoscimento della famiglia alla quale il codice appartiene e ne stabilisce la posizione e le dimensioni del contatore.



Cod	Tipo	Descrizione	Lun.	Matrice F	PsMF	Cifre	PosC	Contatore
1	Barcode	Barcode Univoco M/C/C/T	12 999	1	9	4		421270
2	Barcode	Barcode Generico M/C	12 111	1	9	4		5
3	Barcode	Barcode Lotti	12 888	1	9	4		56
4	Barcode	Barcode Fidelity Card	12 555	1	9	4		1170049
5	Barcode	Barcode Buono Fidelity	12 444	1	9	4		0
6	Barcode	Barcode Gift Cards	12 777	1	9	4		0

Le caratteristiche di ogni famiglia di Codici a Barre sono:

- Matrice Fissa (Prefisso)
- Lunghezza (12 cifre)
- PsMF (Posizione Matrice Fissa)
- Cifre (Cifre del Contatore)
- PosC (Posizione del Contatore)

Le sei famiglie presenti nell'esempio sono quelle prestabilite e necessarie per il corretto funzionamento dell'intero sistema:

1. Barcode Univoco
2. Barcode Generico
3. Barcode Lotti
4. Barcode Fidelity Card
5. Barcode Buoni e Crediti
6. Barcode Gift Card

Per ogni famiglia è possibile modificare le caratteristiche con le seguenti limitazioni:

- La Matrice Fissa (Prefisso) deve essere all'inizio del codice e deve essere composta da 3 cifre
- Le Matrici Fisse di ogni famiglia devono essere diverse fra loro
- La lunghezza del contatore non può superare le 9 cifre
- La lunghezza totale deve sempre essere di 12 cifre

I Barcode della famiglia **Univoco** vengono generati aggiungendo alla matrice fissa il valore del contatore preceduto dagli zeri necessari per raggiungere le 12 cifre. Nell'esempio il prossimo codice generato sarà: 999000421271.

Nella codifica EAN13 la tredicesima cifra è generata dal sistema secondo le specifiche EAN13 e funge da controllo della lettura. Gli strumenti di lettura automatica (lettori ottici) che utilizzano il sistema EAN13 calcolano la cifra di controllo sulla base delle prime dodici e la confrontano con la tredicesima letta per assicurarsi la lettura sia avvenuta correttamente.

Come descritto nel capitolo riguardante gli Articoli, ogni Codice Univoco individua un pezzo presente nella struttura commerciale e per ogni nuovo pezzo entrato viene generato un nuovo codice.

I Barcode della famiglia **Generico**, al contrario, individuano l'Articolo padre e non i singoli pezzi. Si limitano ad individuare gli Articoli che si differenziano fra loro in Modello, Variante e Fornitore.

Per ognuno di questi Articoli viene generato un Codice a Barre che è lo stesso per ogni pezzo di quell'Articolo Generico.

Nell'esempio esistono 5 Articoli Generici diversi:

	111000000001
	111000000002
	111000000003
	111000000004
	111000000005

Ognuno di questi Articoli potrà essere presente in archivio nelle quantità inserite al momento del carico e per ognuno di questi codici possono essere generati movimenti di carico, scarico, trasferimento e vendita.

I **Lotti** sino raggruppamenti di Articoli Univoci o Generici che vengono movimentati in blocco. Per ogni Lotto che viene definito il sistema genera e assegna un codice a barre di questa famiglia. Nelle funzioni nella quali è possibile acquisire tutti gli articoli appartenenti allo stesso Lotto, viene utilizzato questo Codice a Barre. L'uso che si può fare dei Lotti è descritto nel dettaglio nel paragrafo ad essi dedicato.

I Codici a Barre della famiglia **Fidelity Cards** Individuano le Fidelity che possono essere associate ai Clienti. La versione Client di Shop\_Net utilizza Matrice Fissa per riconoscere la famiglia di appartenenza del Codice ed esegue la ricerca del Cliente al quale la Fidelity è associata. Se le Fidelity hanno una numerazione pre-stampata, può non essere necessario generare e stampare i Codici a Barre ma in questo caso sarà necessario utilizzare il sistema di associazione manuale fra Cliente e Fidelity. Le modalità di funzionamento dell'associazione manuale fa parte delle personalizzazioni che non vengono descritte in questo manuale.

I Codice a Barre dei **Buoni e Crediti** sono utilizzati da Shop\_Net per emettere Buoni o Crediti valorizzati e riconoscerli quando questi vengono utilizzati.

I Buoni ed i Crediti possono essere utilizzati anche senza Barcode ma il sistema di codifica e riconoscimento automatico limita enormemente la possibilità di errore e garantisce una corretta assegnazione e utilizzo delle forme di credito.

Le **Gift Card** vengono generate esclusivamente dal programma di vendita al dettaglio (Versione Client) perché in realtà rappresentano un acquisto a fronte di un credito anziché di materiale.

Shop\_Net versione Server si limita a monitorare e gestire le Gift Card in maniera del tutto simile alle Fidelity Card.

### **Tipologie di Acquisto**

Questa tabella definisce i raggruppamenti dei documenti di acquisto e degli ordini.



Durante il carico o l'evasione di un ordine o durante l'immissione di un carico manuale è possibile definire la tipologia di acquisto del documento associato a quel carico.

### **Tipologie di Vendita**



In fase di vendita attraverso Documenti di Trasporto (vendita all'ingrosso) è necessario definire la tipologia di vendita utilizzando una delle voci disponibili in questa tabella.

## Tabelle di Gestione

### Negozi e Magazzini

La tabella *Negozi* è una delle tabelle principali di tutto il sistema. In essa sono definiti i *Punti Vendita* della catena e i *Magazzini*.

Ogni installazione necessita del magazzino principale "000" e di almeno un Negozio (punto vendita) per poter accedere al programma di vendita al dettaglio.

La codifica dei Punti Vendita al dettaglio è costituita da 3 cifre che solitamente individuano il numero progressivo del Negozio preceduto da zeri (Es: 001, 002, 003 ecc..). Per i magazzini, invece, si usa di solito un numero di partenza molto alto per poterli distinguere immediatamente dagli altri. (Es: 901, 902, 903 ecc..). Resta tuttavia **indispensabile l'utilizzo del magazzino "000" come magazzino principale**.

Num	Negozio	Lst	TP	Lv	Sc	Ar	Ab
000	Magazzino	L1	M	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
001	Ospedaletto	L1	N	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
002	Riccione	L1	N	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
003	Morciano	L1	N	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
004	Outlet	L1	N	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
009	Negozi tutti	L1	N	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
800	Magazzino a Stoc	L1	M	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Flags di Lavoro Negozi	
<input checked="" type="checkbox"/>	Negozio Attivo
<input type="checkbox"/>	Disattivata
<input checked="" type="checkbox"/>	Agg. Pausa Pranzo
<input checked="" type="checkbox"/>	Senza Cartellino
<input checked="" type="checkbox"/>	Tastiera Sconti
<input checked="" type="checkbox"/>	Modifica Prezzi
<input checked="" type="checkbox"/>	Abbuono
<input checked="" type="checkbox"/>	Arrotondamento
<input checked="" type="checkbox"/>	Gestione Fidelity
<input checked="" type="checkbox"/>	SMS Automatici
<input checked="" type="checkbox"/>	Lista Giacenze
<input checked="" type="checkbox"/>	Lista Statistiche
<input checked="" type="checkbox"/>	Lista Messaggi
<input type="checkbox"/>	Configurazione
<input type="checkbox"/>	Aggiornamento Automatico
<input type="checkbox"/>	Riserva

Modifiche di massa	
Attivo	<input type="checkbox"/> ON <input type="checkbox"/> OFF
Sconti %	<input type="checkbox"/> ON <input type="checkbox"/> OFF
Fidelity	<input type="checkbox"/> ON <input type="checkbox"/> OFF
Messaggi	<input type="checkbox"/> ON <input type="checkbox"/> OFF

Anagrafica Negozio	
Codice Negozio	004 Outlet
Indirizzo	Via Raibano, 45
CAP	47853
Città	Coriano
Prov	RN
Gerente	
Tel	
IIP	
Client	
Pg Web	
Listino	L1 Listino Negozio
Lega >	120
Ricarico	<input checked="" type="checkbox"/>
Txt Finale SMS	

Massimi di Sconto	
% su Scontrino	99
% su Capo	99
% su Fidelity	99
Abbuono	999
Credito	999

Tasti Funzione/Dipendente	
F9	999 Aiuto 1
F10	999 Aiuto 1
F11	999 Aiuto 1
F12	999 Aiuto 1
F13	999 Aiuto 1

Parametri Generici	
CodCli Franchising	
Ultimo Scontrino	0
Superficie (MQ)	0
Max Giorni Reso	0
GG Lavorative	310

Le informazioni necessarie per definire un Negozio o un Magazzino sono:

- Codice
- Nome
- Genere
- Indirizzo e altre informazioni anagrafiche
- Indirizzo IP (Internet Protocol) e nome del Client e altre informazioni relative alla connessione Internet
- Listino prezzi associato
- Ricarico del Listino associato
- Testo fisso in coda agli SMS inviati con sistema automatico
- Flag di Lavoro
- Limiti di Sconto
- Associazione tasti Funzione/Personale
- Parametri Generici
- Codice Cliente franchising
- Numero ultimo scontrino emesso

Per creare un nuovo Negozio o un nuovo Magazzino, è necessario premere il tasto [F9] (o selezionare il pulsante [Nuovo]), inserire il codice e confermare con [Invio].

Shop\_Net eseguirà una verifica del codice per evitare doppio inserimento e, nel caso questo sia un nuovo codice, disporrà il pannello di immissione a ricevere le informazioni relative al nuovo elemento.

Nel caso in cui, invece, il codice risultasse già utilizzato, saranno visualizzate le informazioni relative al negozio o al magazzino individuato e la modalità passerà automaticamente a quella di modifica. Per accedere alla modifica di un elemento esistente, è sufficiente selezionarne la riga nella griglia di visualizzazione.

**Tutti i pannelli che consentono l'inserimento o la modifica degli elementi in esso contenuti, seguono le stesse regole di funzionamento e i pulsanti svolgono le stesse funzioni a parità di nome e icona in essi contenuta.**

Il **Genere** dell'elemento determina l'appartenenza di un elemento al gruppo dei Negozi o a quello dei Magazzini. Questa distinzione è importante ai fini di stabilire quale comportamento il software deve assumere quando deve trattare i dati di un elemento appartenente ad uno di questi generi.

Per comprendere meglio la necessità di mantenere questa distinzione, possiamo prendere in esame una statistica di vendita che comprenda il venduto in un certo periodo di una determinata tipologia di Articoli.

E' evidente che il valore totale della vendita dovrà essere calcolato tenendo presente che le vendite effettuate da Magazzino avranno generato una bolla di vendita e *movimenti valorizzati all'imponibile*, mentre quelli effettuati da un negozio saranno *comprensivi di IVA*, quindi esiste la necessità di distinguere il *genere* di punto vendita dal quale i movimenti sono stati effettuati e quindi scorporare l'IVA dove necessario per ottenere un risultato congruo e significativo.

Inoltre è necessario tenere presente che le giacenze di Negozi e Magazzini sono registrate su Archivi diversi. Questa caratteristica, se da un lato ha reso più difficile la realizzazione del programma, dall'altro permette di velocizzare molto le funzioni di ricerca dei dati soprattutto quando l'utente possiede giacenze di svariate decine di migliaia di pezzi.

L'**indirizzo IP**, insieme alle altre informazioni specifiche per la connessione ad Internet, possono essere utilizzate per monitorare lo stato della connessione fra Client e Server, cioè fra un PC adibito alla vendita al dettaglio e il PC che contiene i dati di tutta la catena.

Naturalmente, queste informazioni saranno utili solo nelle installazioni più complesse, composte da un certo numero di punti vendita e di magazzini.

La casella di testo **Pg Web**, può contenere l'indirizzo web del sito del titolare dell'Utente e, attraverso l'impostazione del programma di vendita al dettaglio, sarà possibile forzare l'apertura della pagina web che si desidera visualizzare nei momenti di pausa in fase di vendita.

Il **Listino** associato ad un negozio viene utilizzato per ridefinire i prezzi di vendita nel caso in cui, in negozi diversi gli stessi Articoli abbiano prezzi diversi.

Questa situazione potrebbe verificarsi dove esiste la necessità di tenere conto delle differenze dei costi di esercizio e che decidono quindi di porre un ricarico diverso fra un negozio e l'altro.

Le differenze nel prezzo di vendita fra negozi, genera una serie di problemi soprattutto se si utilizza il servizio di prenotazione ed il trasferimento di merce fra un negozio e l'altro.

Tuttavia Shop\_Net permette di allineare il prezzo di vendita al listino del negozio ricalcolandolo in base alla *Percentuale di Ricarico*. Il calcolo avviene nel modo seguente:

<b>Negozio</b>	<b>Ricarico</b>	<b>Prz. di Vendita</b>	<b>Scorporo</b>	<b>Ricalcolo</b>	<b>Prz. di Vendita</b>
001	110 %	124,00	59,0476		
002	125 %		59,0476	132,85 →	133,00

Oltre al problema dell'allineamento che necessita delle stesse regole di calcolo e di arrotondamento, è importante tenere presente che il prezzo sui cartellini dovrà essere ogni volta modificato.

### Listini

La Tabella *Listini* contiene informazioni che vengono utilizzate dalle seguenti funzioni:

- Inserimento ed evasione Ordini
- Carico Manuale
- Trasferimento Capi fra Negozi con listini diversi

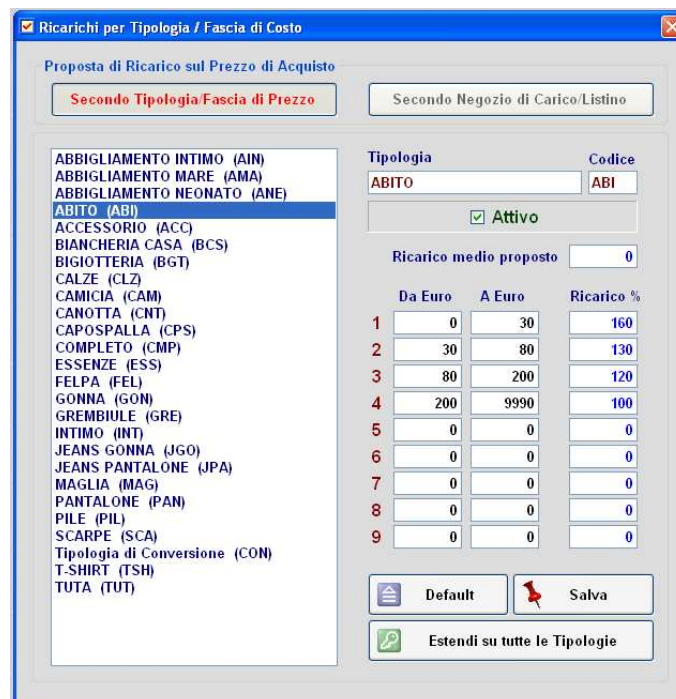
In fase di *Inserimento Ordini* il programma *propone* il prezzo di vendita dei nuovi Articoli calcolato sulla base del *Ricarico* stabilito in questa tabella. Ovviamente, questo ricarico è solo propositivo e quindi resta modificabile. La stessa azione si verifica nel *Carico Manuale*.

In fase di *Trasferimento dei Capi* fra Negozi con diverso Listino, si verifica invece la condizione già descritta sopra e Shop\_Net, per eseguire il calcolo utilizza la percentuale e l'arrotondamento contenuto in questa tabella.

Il valore ottenuto sarà arrotondato per difetto per gli importi con il terzo decimale inferiore al 50% dell'arrotondamento e per eccesso negli altri casi.

### Ricarichi

Il ricarico proposto in fase di Acquisto può essere associato alle Tipologie Merceologiche utilizzando questa tabella:



**Ricarichi per Tipologia / Fascia di Costo**

Proposta di Ricarico sul Prezzo di Acquisto

Secondo Tipologia Fascia di Prezzo      Secondo Negozio di Carico/Listino

ABBIGLIAMENTO INTIMO (AIN)  
 ABBIGLIAMENTO MARE (AMA)  
 ABBIGLIAMENTO NEONATO (ANE)  
**ABITO (ABI)**  
 ACCESSORIO (ACC)  
 BIANCHERIA CASA (BCS)  
 BIGIOTTERIA (BGT)  
 CALZE (CLZ)  
 CAMICIA (CAM)  
 CANOTTA (CNT)  
 CAPOSPALLA (CPS)  
 COMPLETO (CMP)  
 ESSENZE (ESS)  
 FELPA (FEL)  
 GONNA (GON)  
 GREMBIULE (GRE)  
 INTIMO (INT)  
 JEANS GONNA (JGO)  
 JEANS PANTALONE (JPA)  
 MAGLIA (MAG)  
 PANTALONE (PAN)  
 PILE (PIL)  
 SCARPE (SCA)  
 Tipologia di Conversione (CON)  
 T-SHIRT (TSH)  
 TUTA (TUT)

Tipologia:       Codice:

Attivo

Ricarico medio proposto:

	Da Euro	A Euro	Ricarico %
1	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="30"/>	<input type="text" value="160"/>
2	<input type="text" value="30"/>	<input type="text" value="80"/>	<input type="text" value="130"/>
3	<input type="text" value="80"/>	<input type="text" value="200"/>	<input type="text" value="120"/>
4	<input type="text" value="200"/>	<input type="text" value="9990"/>	<input type="text" value="100"/>
5	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
6	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
7	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
8	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
9	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>

Default      Salva

Estendi su tutte le Tipologie

In questo caso, come si vede chiaramente dall'immagine, il ricarico può essere differenziato per fasce di valore.

Questa funzione permette di stabilire a priori la proposta di ricarico per generare automaticamente prezzi di vendita legati direttamente alla fascia di appartenenza del valore iniziale. Così, l'Articolo di basso valore iniziale potrà essere ricaricato maggiormente rispetto ad un articolo appartenente alla stessa tipologia ma di valore più elevato.

Ogni singola associazione può essere disattivata agendo sull'apposito flag, mentre il pulsante [Estendi su tutte le Tipologia] agevola l'immissione dei valori di ricarica per fascia di prezzo. Premendo il pulsante [Secondo Negozio di Carico/Listino] la proposta di ricarica viene affidata all'impostazione dei ricarichi per Listino descritta in precedenza.

### **Immissione Prezzi al Carico**

Questa Tabella è già stata descritta nel capitolo dedicato al Carico. Essa è accessibile anche dal menu della Tabelle perché va considerata complementare a quelle appena descritte allo scopo di completare il sistema di proposizione dei ricarichi e calcolo dei Prezzi.

In questa tabella viene stabilito il ciclo di immissione dei prezzi e le modalità di calcolo del *Prezzo di Vendita all'Ingrosso* (o di *Stock*).

**E' importante sottolineare che il prezzo di vendita al dettaglio, viene proposto e gestito da Shop\_Net sempre IVA inclusa, mentre i prezzi di Acquista e di Vendita all'Ingrosso sono IVA esclusa. Quindi, quando si definiscono le percentuali di Ricarico è necessario tenere sempre presente come il programma considera l'imposta.**

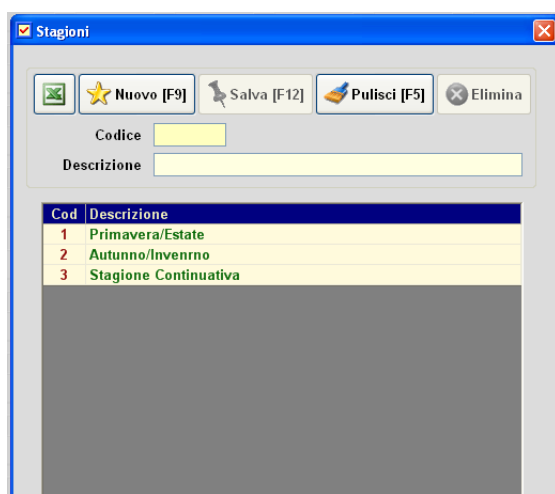
### **Stagione e Anno**

Ogni Articolo appartiene ad una *Stagione* e ad un *Anno*. Queste due informazioni gestite separatamente rendono il sistema di analisi dei dati più flessibile e chiaro rispetto alla gestione raggruppata delle stagioni. Solitamente la tabella *Stagioni* contiene solo gli elementi strettamente necessari per raggruppare gli Articoli sotto insiemi di grandi dimensioni:

- Primavera
- Estate
- Autunno
- Inverno
- Continuativa

Questi possono essere ulteriormente diminuiti unificando Primavera/Estate e Autunno/Inverno, dipende dall'esigenza che l'Utente ha in fase di carico e analisi statistica o per ottenere dal sistema informazioni utili in fase di riassortimento.

Il pannello di gestione delle Stagioni è semplicissimo, contiene solo il Codice e la Descrizione, tuttavia è bene descrivere il pannello nei dettagli perché le funzioni di base si ripetono anche in tutti i pannelli di gestione delle tabelle che verranno descritti in seguito.



All'apertura, il pannello, presenta la lista degli elementi già esistenti, le due caselle di testo necessarie per l'immissione dei dati e cinque pulsanti di controllo.

Di questi pulsanti, tre sono sempre attivi mentre [Salva] e [Pulisci] si attivano solo quando possono essere selezionati.

La casella di testo "Codice" possiede il focus quindi è pronta a ricevere informazioni dalla tastiera.

Inserendo un codice nella casella e premendo [Invio], il focus passa alla casella "Descrizione" e Shop\_Net esegue una verifica sul codice appena digitato: se questo risulterà essere un nuovo codice, il programma entrerà in *Caricamento* mentre se il codice risulterà già presente, si entrerà in *Modifica*.

E' possibile accedere all'immissione di un nuovo elemento premendo il pulsante [Nuovo] ma se il codice dell'elemento che si sta inserendo risulterà già presente, Shop\_Net attiverà automaticamente la funzione di Modifica proponendo Codice e Descrizione dell'elemento esistente. L'elemento "Anno" si può considerare complementare alla Stagione pur essendo completamente indipendente da questa. Le due informazioni insieme costituiscono un raggruppamento aggiuntivo e definiscono il periodo di produzione o di carico degli Articoli. Questo permetterà di ottenere statistiche relative ad ogni stagione presente in Tabella oppure ottenere informazioni relative ad una stagione di una singola annata.

E' importante notare che mano a mano che si inserisce una Descrizione il programma filtra e visualizza le descrizioni già presenti in archivio che iniziano con lo stesso testo, anche se ci si trova in fase di inserimento di un nuovo elemento. Questa funzione è utile ad *impedire il doppio inserimento degli elementi*.

Il pulsante contenente l'icona di Microsoft® Excel, apre un foglio Excel nel quale riversa i dati presenti in Tabella. Questo ultimo pulsante è disponibile in molti pannelli e apre il corrispondente foglio Excel dove questo applicativo è regolarmente installato.

**Tutti i pannelli di gestione delle Tabelle seguono questi principi di funzionamento per rendere più uniforme possibile il sistema di Carico e Modifica dei dati.**

### Linee

La Tabella delle Linee è sicuramente la più semplice di tutto il sistema, in essa vengono definiti i grandi gruppi di appartenenza degli Articoli come:

- Uomo
- Donna
- Bambino
- Unisex

I macro gruppi non devono essere necessariamente limitati a quelli descritti sopra ma è meglio evitare di rendere tutto troppo frammentato, limitarsi ad un numero contenuto di linee e spostare su altri raggruppamenti le definizioni più dettagliate.

### Tipologie Merceologiche

Questa importante Tabella raggruppa gli Articoli in Tipologie Merceologiche costituite da elementi la cui descrizione si ricava dal genere stesso degli Articoli che costituiscono l'oggetto dell'attività:

- Abiti
- Pantaloni
- Giacche
- Camicie
- Gonne
- Accessori
- Ecc...

Anche in questo caso però consigliamo di non scendere eccessivamente nel dettaglio per le stesse ragioni descritte prima. Una eccessiva frammentazione infatti renderebbe più difficoltosa la raccolta dati delle Tipologie omogenee in fase di analisi delle vendite.

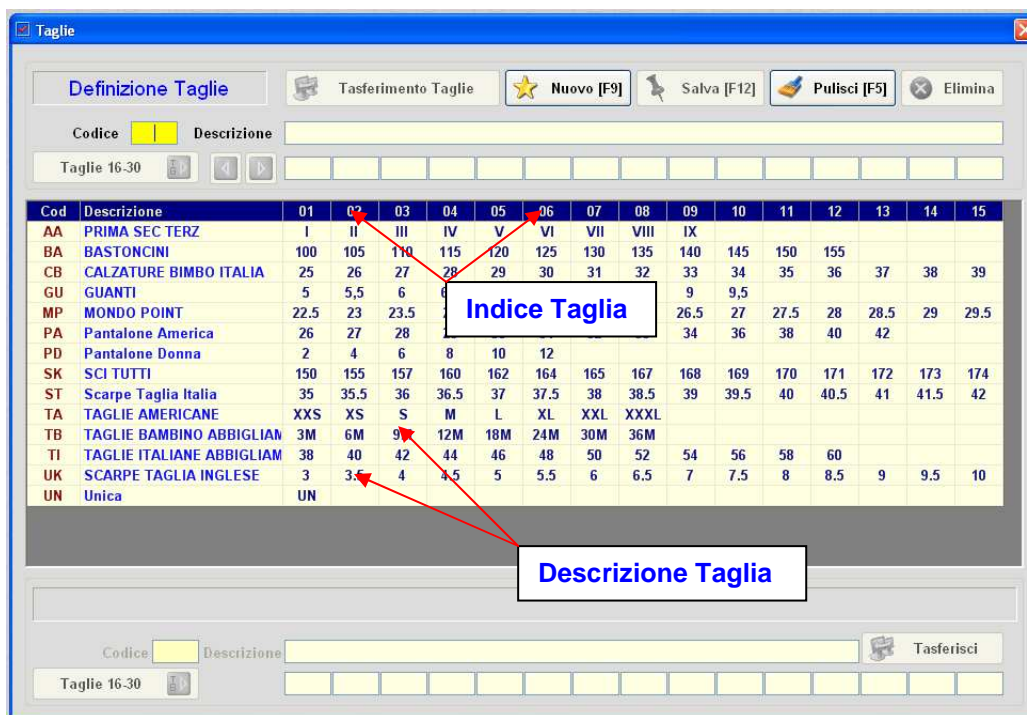
Ad esempio, dividere la Tipologia delle Camicie in manica corta e lunga, se per un verso permetterebbe di eseguire statistiche separate, per l'altro renderebbe molto più difficile analizzarle insieme.

Le Tipologie Merceologiche quindi, dovrebbero essere definite dai raggruppamenti di secondo livello in ordine di importanza commerciale rispetto alle linee.

In altri termini, se la Linea costituisce un raggruppamento di primaria importanza, le Tipologie potranno essere considerate un ulteriore livello di raggruppamento in modo da ottenere tutte le possibili combinazioni (Esempio: Uomo – Giacche , Donna – Giacche, Donna – Camicie etc...)

## Taglie

E' importante capire il sistema di gestione ed utilizzo delle Taglie in Shop\_Net, quindi ci raccomandiamo di leggere questo paragrafo con attenzione allo scopo di rendere più agevole la comprensione delle numerose funzioni legate a questa tabella che verranno descritte in seguito.



Cod	Descrizione	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
AA	PRIMA SEC TERZ	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX						
BA	BASTONCINI	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150	155			
CB	CALZATURE BIMBO ITALIA	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
GU	GUANTI	5	5,5	6						9	9,5					
MP	MONDO POINT	22.5	23	23.5						26.5	27	27.5	28	28.5	29	29.5
PA	Pantalone America	26	27	28						34	36	38	40	42		
PD	Pantalone Donna	2	4	6	8	10	12									
SK	SCI TUTTI	150	155	157	160	162	164	165	167	168	169	170	171	172	173	174
ST	Scarpe Taglia Italia	35	35.5	36	36.5	37	37.5	38	38.5	39	39.5	40	40.5	41	41.5	42
TA	TAGLIE AMERICANE	XXS	XS	S	M	L	XL	XXL	XXXL							
TB	TAGLIE BAMBINO ABBIGLIAM	3M	6M	9	12M	18M	24M	30M	36M							
TI	TAGLIE ITALIANE ABBIGLIAM	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60			
UK	SCARPE TAGLIA INGLESE	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8	8.5	9	9.5	10
UN	Unica	UN														

Ogni elemento della Tabella **Tipo Taglia** è composto da:

- Codice Tipo Taglia
- Descrizione Tipo Taglia
- 30 Indici Taglia
- 30 Descrizioni Taglia

Il Codice del Tipo Taglia è univoco e può essere composto da un massimo di 3 caratteri.

Per ognuno dei 30 Indici Taglia disponibili può essere inserita una Descrizione composta da un massimo di 4 caratteri.

Per evitare imprevedibili incongruenze nella esposizione dei dati, consigliamo di evitare di lasciare vuote le descrizioni in corrispondenza dei primi indici o in posizioni intermedie.

Il pannello contiene tutti gli strumenti necessari per perfezionare e correggere le Taglie inserite anche quando in Archivio sono già presenti Articoli associati ad esse.

La selezione del pulsante **[Taglie 16-30]** visualizza la Descrizione delle Taglie dall'indice 16 fino all'indice 30. Una volta premuto, il testo in esso contenuto si modifica in **[Taglie 01-15]**.

La modalità di Inserimento di un nuovo elemento, è leggermente diversa da quelle descritte fino ad ora, infatti, in questo caso, prima di poter inserire la descrizione per ogni singolo Indice Taglia è necessario avere creato e salvato il Codice e la Descrizione del Tipo Taglia. Poi, entrando in Modifica del nuovo elemento che apparirà in griglia, sarà possibile inserire le descrizioni.

Alla **Modifica** si accede selezionando l'elemento da modificare dalla griglia. La modifica della Descrizione di un Indice Taglia implica una serie di allineamenti nei record esistenti nei vari archivi del Data Base che contengono questa informazione, infatti, la Descrizione Taglia viene registrata direttamente sul campo del record di giacenza al momento del carico.

Registrare questa informazione sul record è utile per velocizzare l'acquisizione dei dati in fase di analisi statistica e numerose altre operazioni, ma se una descrizione, per qualche ragione viene modificata, è necessario eseguire un allineamento che Shop\_Net svolge automaticamente.

### Inserire una Descrizione Taglia in una posizione intermedia

Può capitare di avere la necessità di aggiungere una taglia ad un Tipo Taglia già esistente. Questa operazione può essere eseguita utilizzando i pulsanti [>] e [<] che si trovano vicino al pulsante [Taglie 16-30] procedendo come segue:

- 1) Selezionare il Tipo Taglia da modificare
- 2) Selezionare la Descrizione all'Indice Taglia che si intende aggiungere
- 3) Premere il pulsante [>]
- 4) Inserire la nuova Descrizione
- 5) Salvare



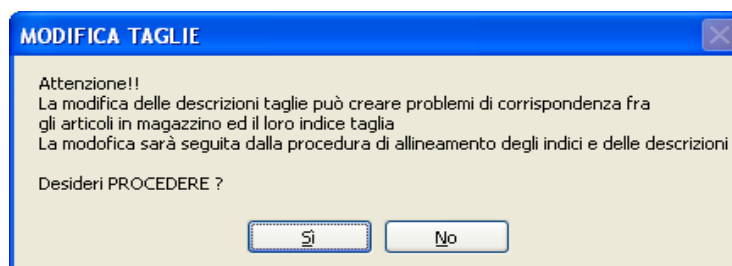
Nell'esempio in figura, si intende inserire la nuova descrizione taglia "48.5" fra l'indice 27 (ora sono visibili le taglie che vanno dall'indice 16 al 30) con descrizione "48" e l'indice 28 con descrizione "49". Premendo il pulsante [>] Shop\_Net sposta la taglia "49" all'indice successivo come si vede nella seguente figura:



Ora è possibile inserire la nuova Descrizione Taglia all'indice 28.



Premendo il pulsante [Salva] apparirà il messaggio:




Alla conferma di questo messaggio, l'operazione di aggiornamento e l'allineamento saranno eseguiti in Tabella e in tutti gli Archivi del Data base.

### Trasferimento fra Tipi Taglia

Una funzione molto utile permette di unificare fra di loro i Tipi Taglie o di Trasferire un Tipo Taglia su di un altro. Per eseguire correttamente questa operazione è necessario procedere come segue:

- 1) Selezionare il Tipo Taglia da trasferire
- 2) Selezionare il pulsante **[Trasferimento Taglie]**
- 3) Selezionare il Tipo Taglia di destinazione
- 4) Confermare premendo il pulsante **[Trasferisci]**



Una ulteriore conferma viene richiesta prima di passare all'esecuzione del trasferimento, confermando il quale tutte le operazioni di aggiornamento e allineamento saranno eseguite.

### Verticalizzazione Taglie

Si presenta spesso la necessità di visualizzare giacenze o vendite per taglia disposte diversamente per ottenere totali per indice verticalizzati. La Verticalizzazione delle Taglie permette quindi di sommare le quantità per corrispondenza Taglia fra Tipi Taglia diversi.

Nell'esempio che segue possiamo vedere che il *Tipo Taglia A* compare distribuito lungo i primi 3 indici nella *Tabella Taglie Principale*, mentre il *Tipo Taglia B*, occupa tutti gli indici disponibili.

Nella *Tabella Taglie Verticalizzate* il *Tipo Taglia A* presenta degli indici vuoti perché le descrizioni *S*, *M* e *L* sono state spostate in corrispondenza delle corrispondenti descrizioni *50*, *54* e *58* del *Tipo Taglia B*.

Questo permette di visualizzare le quantità per taglia in maniera più compatta e quindi più facilmente interpretabile quando le quantità fanno riferimento alla Tabella Principale e, attraverso l'utilizzo della Tabella Verticalizzata, visualizzare i totali per indice che fanno parte di una stessa Tipologia Merceologica e necessitano quindi di essere sommati secondo specifiche diverse.

#### Tabella Taglie Principale

Indice Taglia	01	02	03	04	05	06
Tipo Taglia <b>A</b>	<b>S</b>	<b>M</b>	<b>L</b>			
Tipo Taglia <b>B</b>	<b>48</b>	<b>50</b>	<b>52</b>	<b>54</b>	<b>56</b>	<b>58</b>

#### Tabella Taglie Verticalizzate

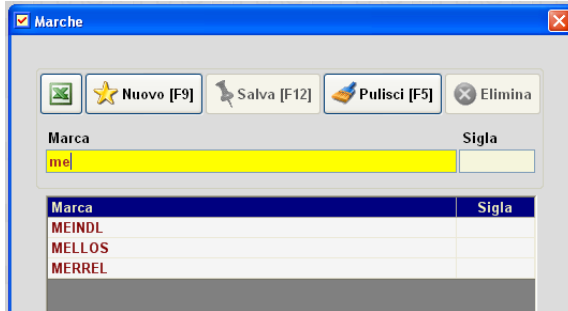
Indice Taglia	01	02	03	04	05	06
Tipo Taglia <b>A</b>		<b>S</b>		<b>M</b>		<b>L</b>
Tipo Taglia <b>B</b>	<b>48</b>	<b>50</b>	<b>52</b>	<b>54</b>	<b>56</b>	<b>58</b>

Il sistema di calcolo delle quantità per Taglie verticalizzate è utilizzato nel pannello di *Riepilogo Giacenze-Venduto* che sarà descritto in seguito nel dettaglio.

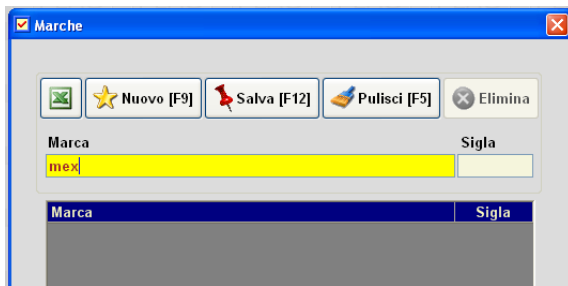
### Marche

Ogni Articolo presente in Archivio può essere associato ad una *Marca*. Pur non essendo un dato obbligatorio, la Marca può essere un importante elemento di ricerca e di analisi statistica.

Ad ogni Marca può essere associata una *Sigla* che di solito rappresenta il codice mnemonico con il quale l'Utente identifica il Fornitore o il Produttore dell'Articolo.



Quando all'interno della casella di testo "Marca" si inseriscono dati, Shop\_Net seleziona e visualizza le marche esistenti in archivio che iniziano con il testo digitato. Questa funzione, è utile per evitare di inserire inavvertitamente *doppioni* all'interno della tabella. Il numero dei Record può essere anche molto elevato, per questo motivo assume notevole importanza la funzione di ricerca dei testi all'inserimento anche nel campo "Sigla".



Fino a quando il sistema individua Marche già esistenti che iniziano con il testo digitato, la modalità di lavoro resta quella di **Ricerca**, quando invece il testo non corrisponde più ad alcuna Marca esistente, la modalità di lavoro passa a quella di **Inserimento**. La differenza fra le due modalità descritte è evidenziata solo dallo stato del pulsante [Salva] che in fase di ricerca non è attivo.

Selezionando una Marca dalla griglia si accede alla funzione di **Modifica**.

### Colori

La Tabella Colori ha la particolarità di essere *alimentata automaticamente* in fase da Shop\_Net in fase di Carico Ordini o di Carico Manuale secondo alcune semplici regole:

- L'Articolo deve essere Univoco
- Il Codice del Colore in carico non deve essere già presente per quel Fornitore

Se entrambe queste condizioni sono vere, al momento della conferma della riga di carico, il programma provvede a registrare il nuovo Codice Colore e la nuova descrizione, se presente.

Tutte le registrazioni sono accessibili attraverso il pannello di gestione dei Colori:



Come si può notare in figura, il codice del colore "123" è ripetuto per tre diversi Fornitori. Il primo di questi ha assegnato a quel Codice il colore bianco, il secondo il colore giallo ed al non è stata associata alcuna descrizione.

Questo sistema permette di individuare le sigle identificative di ogni Fornitore anche quando queste sono identiche a quelle utilizzate da altri Fornitori permettendo così di descrivere con maggiore precisione gli Articoli in fase di riassortimento.

Il pulsante **[Acquisisci]** esegue un ciclo automatico di acquisizione dei Codici e delle relative Descrizioni, direttamente dall'Archivio delle Giacenze. Questa operazione consente di ripulire l'archivio Colori da eventuali record inutilizzati.

Infine, il pulsante **[Estendi]** esegue un ciclo che allinea tutti i colori di tutti gli Articoli presenti negli Archivi e, con riferimento al Fornitore, ne aggiorna la Descrizione.

E' evidente che le operazioni di cancellazione dei record in questo caso non comportano pericoli di dissociazione fra la Tabella Colori e i capi in Giacenza. Questo accade perché le informazioni relative al colore sono interamente riportate nei singoli record dei Capi, quindi la Tabella diventa solo propositiva in fase di carico.

Quando si Modifica la descrizione di un Colore, il programma provvede ad aggiornare le descrizioni di quel colore in tutti i record presenti in giacenza con uguale Codice Colore e Fornitore.

### Categorie

La Tabella Categorie è utilizzata per raggruppare gli Articoli in senso generico, quindi il riferimento a questa tabella compare solo nell'archivio Articoli (non nei singoli record) ed è poco significativo.

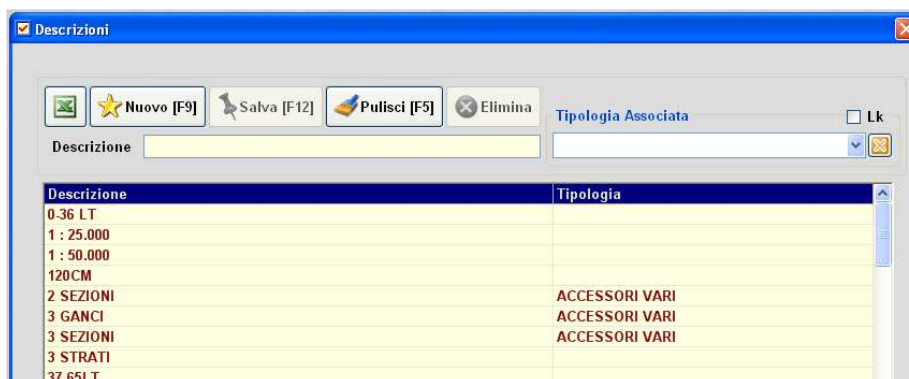
Tuttavia, questa tabella viene mantenuta per un eventuali migliore utilizzo negli sviluppi futuri del programma.

### Descrizioni

Shop\_Net è dotato di un sistema di composizione della Descrizione degli Articoli molto sofisticato ed efficiente. Pur restando libere, le Descrizioni degli Articoli in fase di carico, possono essere composte da elementi contenuti in questa Tabella. La Descrizione di un Articolo è composta da un testo della lunghezza massima di 50 caratteri per comporre il quale, è possibile ricorrere all'aiuto di questa Tabella propositiva.

In fase di inserimento di una descrizione, il programma seleziona dalla presente Tabella le parole o le frasi che iniziano con il testo digitato e ne propone un elenco partendo dal primo in ordine alfabetico. Questo sistema rende più veloce l'immissione delle descrizioni soprattutto quando sono ripetitive e limita fortemente le possibilità di errore in immissione del testo.

Il fatto che le descrizioni contengano parole o testi "Tabellati" permette di utilizzare funzioni di ricerca molto potenti proprio sulla Descrizione degli Articoli, rendendolo uno strumento eccezionalmente flessibile ed efficace in fase di analisi statistica.

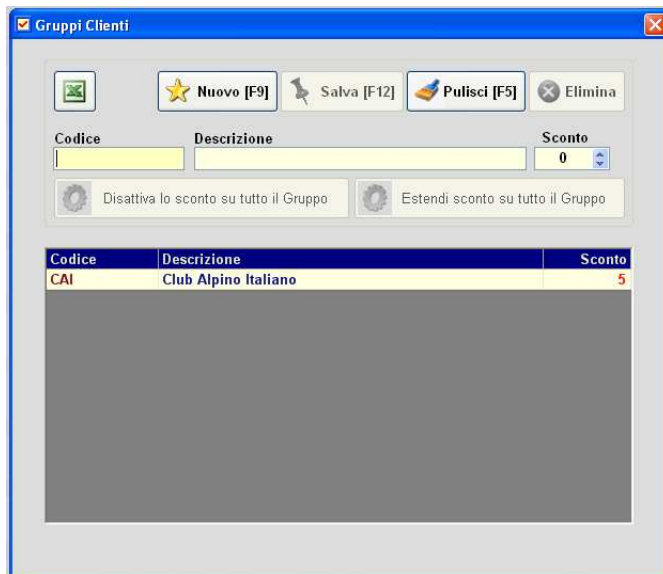


Per entrare in modalità di Inserimento, Shop\_Net richiede necessariamente l'utilizzo del pulsante **[F9]**. Per evitare di inserire doppioni alla digitazione di una nuova parola o frase, visualizza nella griglia una selezione delle parole già esistenti che iniziano con lo stesso testo.

E' possibile associare ad ogni testo una Tipologia Merceologica che limiterà la selezione dei testi proposti in fase di carico.

Per capire il funzionamento della selezione dei testi con Tipologie associate prendiamo ad esempio l'immagine visualizzata sopra: I testi "3 GANCI" e "3 SEZIONI" hanno come Tipologia associata "ACCESSORI VARI". In fase di carico di un ordine o di una bolla inserendo la descrizione di un nuovo Articolo supponiamo di digitare "3", il programma selezionerà i testi che iniziano con "3" che non hanno associazione con una tipologia o che sono associati alla tipologia di dell'Articolo in carico. Quindi, se la tipologia dell'Articolo che si sta caricando è "ACCESSORI VARI", Shop\_Net proporrà tutti e tre i testi, in caso contrario, proporrà solo quello non associato, cioè "3 STRATI".

### Gruppi Clienti



I clienti possono essere suddivisi in Gruppi. E' possibile estendere lo sconto assegnato ad un gruppo a tutti i Clienti che vi appartengono utilizzando il pulsante [Estendi sconto su tutto il Gruppo].

Per rendere applicabile lo sconto fisso ad un cliente in fase di vendita è necessario agire sul flag di attivazione che si trova in anagrafica Clienti ed è associato ad ogni nominativo.

Il pulsante [Disattiva lo sconto su tutto il Gruppo] esegue l'operazione opposta senza azzerare lo sconto ma agendo sul flag di attivazione interno all'anagrafica Clienti.

Quando si esegue l'estensione degli sconti, Shop\_Net riattiva tutti i Flag dei Clienti.

La tabella viene solitamente utilizzata

per gestire gruppi di Clienti appartenenti alle associazioni con le quali si è raggiunto un accordo che riguarda lo sconto da applicare in fase di vendita ad ogni associato.

### Partite di Acquisto

Quando si esegue un carico in giacenza, Shop\_Net, come già detto, crea un documento al quale associa i Record del carico e sul quale sono raccolte altre informazioni. In questa fase, è possibile associare ad ogni Articolo una **Partita di Acquisto**.

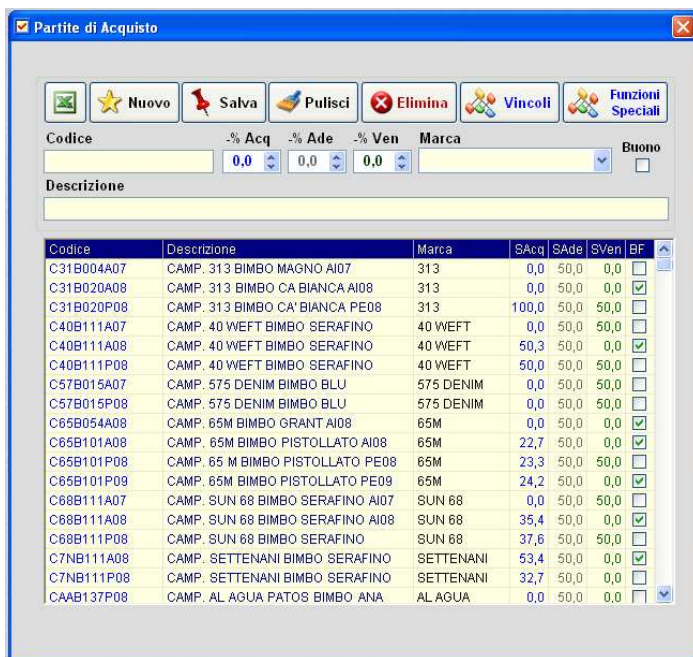
Il legame viene stabilito selezionando nei pannelli di carico il Codice della Partita da abbinare che verrà registrato nel record di ogni Capo Univoco. Gli Articoli Generici non possono essere legati alla Partita.

Questa tabella è importante perché rappresenta una sorta di crocevia nel quale transitano altre Funzioni e altre Tabelle, inoltre, se utilizzata nel modo corretto, costituisce un importante strumento di gestione di massa dei dati e di analisi statistica.

Una Partita di Acquisto è costituita da due elementi obbligatori: Un Codice con lunghezza massima di 12 caratteri ed una Descrizione e da una serie di campi facoltativi:

- %Acq (Percentuale di sconto all'Acquisto)
- %Ade (Percentuale di sconto da stampare su Cartellino)
- %Ven (Percentuale di sconto alla Vendita)
- Marca
- Buono (Flag di ammissione al conteggio per Buoni Fidelity)
- Vincoli

Al percorso Menu → Acquisti → Partite di Acquisto si accede al pannello di gestione.



Codice	Descrizione	Marca	%Acq	%Ade	%Ven	Buono
C31B004A07	CAMP. 313 BIMBO MAGNO AI07	313	0,0	0,0	0,0	<input type="checkbox"/>
C31B020A08	CAMP. 313 BIMBO CA BIANCA AI08	313	0,0	0,0	0,0	<input checked="" type="checkbox"/>
C31B020P08	CAMP. 313 BIMBO CA BIANCA PE08	313	100,0	50,0	50,0	<input type="checkbox"/>
C40B111A07	CAMP. 40 WFEFT BIMBO SERAFINO	40 WFEFT	0,0	50,0	50,0	<input type="checkbox"/>
C40B111A08	CAMP. 40 WFEFT BIMBO SERAFINO	40 WFEFT	50,3	50,0	0,0	<input checked="" type="checkbox"/>
C40B111P08	CAMP. 40 WFEFT BIMBO SERAFINO	40 WFEFT	50,0	50,0	50,0	<input type="checkbox"/>
C57B015A07	CAMP. 575 DENIM BIMBO BLU	575 DENIM	0,0	50,0	50,0	<input type="checkbox"/>
C57B015P08	CAMP. 575 DENIM BIMBO BLU	575 DENIM	0,0	50,0	50,0	<input type="checkbox"/>
C65B054A08	CAMP. 65M BIMBO GRANT AI08	65M	0,0	50,0	0,0	<input checked="" type="checkbox"/>
C65B101A08	CAMP. 65M BIMBO PISTOLLATO AI08	65M	22,7	50,0	0,0	<input checked="" type="checkbox"/>
C65B101P08	CAMP. 65 M BIMBO PISTOLLATO PE08	65M	23,3	50,0	50,0	<input type="checkbox"/>
C65B101P09	CAMP. 65M BIMBO PISTOLLATO PE09	65M	24,2	50,0	0,0	<input checked="" type="checkbox"/>
C68B111A07	CAMP. SUN 68 BIMBO SERAFINO AI07	SUN 68	0,0	50,0	50,0	<input type="checkbox"/>
C68B111A08	CAMP. SUN 68 BIMBO SERAFINO AI08	SUN 68	35,4	50,0	0,0	<input checked="" type="checkbox"/>
C68B111P08	CAMP. SUN 68 BIMBO SERAFINO	SUN 68	37,6	50,0	50,0	<input type="checkbox"/>
C7NB111A08	CAMP. SETTENANI BIMBO SERAFINO	SETTENANI	53,4	50,0	0,0	<input checked="" type="checkbox"/>
C7NB111P08	CAMP. SETTENANI BIMBO SERAFINO	SETTENANI	32,7	50,0	0,0	<input type="checkbox"/>
CAAB137P08	CAMP. AL AGUA PATOS BIMBO ANA	AL AGUA	0,0	50,0	0,0	<input type="checkbox"/>

La **Percentuale di Sconto All'Acquisto** viene proposta al momento del carico degli Articoli associati alla Partita.

La **Percentuale di Sconto da stampare su Cartellino (%Ade)** agisce esclusivamente sul testo che può essere stampato sugli adesivi o cartellini e che informa il cliente dello sconto applicato a quel capo. (vedi Stampa Adesivi e Cartellini)

La **Percentuale di Sconto alla Vendita** sarà quella proposta dal sistema in fase di vendita al dettaglio e all'ingrosso.

Il flag **Buono** si riferisce alla funzione di calcolo del Buono Fidelity che prenderà in considerazione solo gli Articoli appartenenti alle Partite che hanno questo flag attivo.

Il pulsante **[Vincoli]** apre un pannello di servizio che permette di stabilire per ogni partita eventuali limitazioni nel trasferimento della merce ai negozi.



E' evidente che il settaggio dei vincoli ha senso solo per gli Utenti che possiedono più di un punto vendita.

Nell'esempio la partita CFPB141A08 può essere distribuita in tutti i Negozi escluso il numero 004 (Outlet).

La stessa Partita può essere movimentata nel negozio 009 ma viene segnalato che in questo caso la merce si trova in una posizione "svantaggiosa".

Il colore in corrispondenza della colonna "Vincolo" rende più intuitiva la lettura dei vincoli imposti.

La Tabella dei Vincoli *non ha effetti limitativi* sui Trasferimenti ma segnala i movimenti che non rispettano le condizioni stabilite.

Il pulsante **[Funzioni Speciali]** conduce ad un secondo pannello di servizio attraverso il quale è possibile eseguire modifiche di massa sul Capi e sui Prezzi.



Le funzioni disponibili sono limitate alla **Modifica del Prezzo di Vendita ricalcolato dalla percentuale di Vendita** indicata nella partita selezionata.

I pulsanti dedicati all'arrotondamento si riferiscono appunto a questo calcolo.

Nella parte inferiore del pannello è presente un pulsante attivo ed una serie di pulsanti disattivati e privi di descrizione.

Il primo *aggiorna le marche dei capi in giacenze e nel venduto* (se il relativo flag è selezionato), mentre gli altri pulsanti sono disponibili per eventuali funzioni personalizzate di modifica su richiesta dell'Utente.

### Centri di Costo

Shop\_Net possiede un semplice modulo dedicato all'analisi dei costi, in questa Tabella sono registrati i Centri di Costo che sono raggruppamenti ai quali ogni costo deve appartenere.

L'obiettivo dei Centri di Costo è di ottenere, in fase di analisi, il totale dei costi per centro.

## Orari Negozi

Per gli Utenti che hanno la necessità di monitorare gli orari di apertura dei Negozi e registrare le ore di lavoro svolte dal Personale dipendente, il programma mette a disposizione questa semplice Tabella nella quale è registrato l'orario di apertura estivo e invernale per ogni punto vendita.

Orario in Vigore		Data di inizio Orario Estivo										Data di inizio Orario Invernale			
<input type="radio"/> INVERNALE <input checked="" type="radio"/> ESTIVO <input type="button" value="Salva"/>		01/04/2008										01/10/2008			
Num	Negozio	Lunedì		Martedì		Mercoledì		Giovedì		Venerdì		Sabato		Domenica	
		Mat	Pom	Mat	Pom	Mat	Pom	Mat	Pom	Mat	Pom	Mat	Pom	Mat	Pom
000	Magazzino														
001	Ospedaletto	09.00	12.30	15.30	19.30	09.00	12.30	15.30	19.30	09.00	12.30	15.30	19.30	09.00	12.30
002	Riccione	09.00	12.30	15.30	19.30	09.00	12.30	15.30	19.30	09.00	12.30	15.30	19.30	10.00	13.00
003	Morciano	09.00	12.30	15.30	19.30	09.00	12.30	15.30	19.30	09.00	12.30	15.30	19.30		
004	Outlet														
009	Negozi tutti														
800	Magazzino a Sto														

Queste informazioni verranno utilizzate dal sistema per evidenziare eventuale differenze fra l'orario di apertura stabilito e quello di accesso al programma di vendita in ogni punto vendita.

Esistono altri controlli relativi al personale associati anche a questa tabella che verranno descritti in maniera più approfondita in seguito.

Al primo accesso in questo pannello è importante impostare le date di passaggio fra i due orari. Una volta stabilite queste date, si passa all'inserimento degli orari di apertura e chiusura di ogni punto vendita per ogni giorno della settimana, mattina e pomeriggio.

Negozio	001	Ospedaletto	7	30
Giorno	Lunedì		8	30
M/P	Mattino		9	30
A/C	Apertura		10	30
Orario	9	00	11	30
			12	30
			13	30
<input type="button" value="Salva"/> <input type="button" value="Chiudi"/>				

Per inserire un orario è necessario selezionare con il mouse la casella in corrispondenza del punto vendita e del giorno; inserire l'orario nel pannellino che appare e salvare. Selezionando il pulsante [ESTIVO] viene visualizzato l'orario del periodo estivo ed il titolo del pulsante viene modificato in [INVERNALE].

Per modificare un dato errato, è sufficiente ripetere l'operazione di inserimento che provvederà a sovrascriverlo.

## Tabelle Amministrative

Questo gruppo di Tabelle è dedicato alle attività amministrative di Shop\_Net che si occupa di contabilità solo molto marginalmente.

**Per trasferire le informazioni utili a fini contabili contenute nel Data Base, è possibile realizzare semplici interfacce personalizzate che trasmettano i dati a programmi di amministrazione o di altro genere.**

### Contratti

I contratti di lavoro dei dipendenti possono essere registrati in questa Tabella allo scopo di controllare e analizzare i costi del personale.

Nella Tabella possono essere inserite le informazioni necessarie a calcolare eventuali premi da assegnare ai dipendenti in funzione di conteggi personalizzabili che tengano conto del volume di vendite raggiunto nel periodo stabilito.

L'impostazione del sistema di calcolo dei premi di produzione è talmente soggettiva che può essere implementata al programma solo su richiesta e progetto dell'Utente.

### Pagamenti

Ad ogni Documento generato da Shop\_Net è possibile associare una Modalità di Pagamento.

L'utilizzo delle specifiche che definiscono un pagamento saranno descritte nel paragrafo dedicato ai *Documenti di Trasporto* e ai *Documenti di Acquisto*.



Descrizione	Rate	GG 1a	GG seg	FM	Tipo
RD 30/60/90 fine mese	3	30	30	<input checked="" type="checkbox"/>	Assegno
Ri.Ba. 30/60/90 gg fm	3	30	30	<input checked="" type="checkbox"/>	Ri.BA.
Ri.Ba. 60 gg fm	1	0	0	<input type="checkbox"/>	Indefinito

Il campo **GG1a** stabilisce il numero dei giorni da conteggiare per fissare la data della prima scadenza. Da questa data, verranno conteggiati i giorni contenuti nel campo **GGseg** per ogni scadenza successiva.

Nel caso dell'esempio, supponendo che la data di riferimento iniziale sia il 14/05/2008, il sistema fisserà la prima scadenza al 31/07/2008 (60 giorni fine mese) e la seconda al 31/08/2009.

La Tabella viene utilizzata solo per ottenere un semplice strumento di controllo delle scadenze in uscita (Acquisti) e in entrata (Vendite all'Ingrosso)

### Causali di Trasporto

La tabella delle Causali di Trasporto contiene elementi pre-caricati non modificabili. Questi riportano tutte le causali gestite dal programma e per ognuna di queste visualizza il Movimento che viene eseguito, il Tipo, eventuali magazzini di destinazione e gli Archivi ai quali è possibile associare il movimento per ogni causale.



Causale	ID	Movimento	Tipo	Magazzino	Cli	Ng	For
Conto Lavorazione	Z	Trasferimento	Conto V.R.L.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Conto Riparazione	P	Trasferimento	Conto V.R.L.		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Conto Visione	S	Trasferimento	Conto V.R.L.		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Reso a Fornitore	R	Scarico	Reso Fornitore		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Trasferimento	L	Trasferimento	Negozi		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vendita	V	Scarico	Vendita		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Per esempio, il “Conto Visione” esegue un trasferimento temporaneo nel magazzino centrale (000) e può essere associato ad ogni elemento dell’Archivio Clienti o dell’Archivio Fornitori. Per ovvi motivi, l’associazione del Conto Visione non può essere associata all’Archivio dei Negozi, mentre a questo ultimo Archivio può essere associata solo la causale “Trasferimento”. Questa griglia stabilisce in fase di emissione dei DDT quali Archivi rendere accessibili per ogni causale selezionata.

### Aliquote IVA



La Tabella delle Aliquote IVA si rende necessaria soprattutto per gli Utenti che, utilizzano diverse aliquote o esenzioni IVA. Nel caso in cui l’Aliquota abbia un valore percentuale maggiore di zero (non sia quindi una esenzione), è meglio assegnargli un codice identico al valore. L’aliquota 20 corrisponde al 20%, l’aliquota 10 dovrà corrispondere al 10%. Le esenzioni IVA invece dovranno sempre avere aliquota uguale a zero ed il codice richiamare l’articolo dell’esenzione. E’ buona regola evitare di inserire aliquote non utilizzate.

### Banche

In alcune funzioni, Shop\_Net necessita di informazioni relative all’indirizzo di Banche e codici IBAN dei conti con i quali si lavora. I dati registrati in questa Tabella vengono utilizzati per evitare errori di digitazione delle coordinate bancarie.