

Τ.Ε.Ι. ΠΑΤΡΑΣ
ΣΧΟΛΗ Σ.Δ.Ο.
ΤΜΗΜΑ ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ



Customer Computer Organize (C.C.O.)
Οργάνωση Πελατών

ΕΚΠΟΝΗΤΡΙΑ : Γκοτσούλια Ιωάννα

ΕΣΗΓΗΤΗΣ : Γιαννέλης Δημήτρης

ΠΑΤΡΑ 1996

Τ.Ε.Ι. ΠΑΤΡΑΣ
ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

ΑΡΙΘΜΟΣ
ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ 1834

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΣΕΛ.

ΜΕΡΟΣ Α

ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

1

ΜΕΡΟΣ Β

Α. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΛΒΤΟΡΠΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

1. ΜΕΡΙΚΗ ΑΝΑΦΟΡΑ

2. ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

3. ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΚΑΙ ΟΙ ΛΒΤΟΥΡΠΕΣ ΤΟΥΣ

Β. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΕΛΑΤΗ

2. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΕΛΑΤΗ

2.1 ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΚΩΔΙΚΟΥ

2.2 ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΕΠΩΝΥΜΟΥ

2.3 ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΟΝΟΜΑΤΟΣ

2.4 ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΕΠΩΝΥΜΙΑΣ

2.5 ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ Α.Φ.Μ.

2.6 ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ Δ.Ο.Υ.

2.7 ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΤΗΛ.

2.8 ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΠΟΛΗΣ

2.9 ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ

3. ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΠΕΛΑΤΗ

4. ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΠΕΛΑΤΗ

5. ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗ

9

10

10

10

12

12

13

14

15

17

19

21

23

25

27

29

31

33

35

37

39

40

42

46

6. ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΠΕΛΑΤΗ	48
6.1 ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΜΕΣΩ ΚΩΔΙΚΟΥ	50
6.2 ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΜΕΣΩ ΕΠΩΝΥΜΟΥ	53
6.3 ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΜΕΣΩ Α.Φ.Μ.	56
6.4 ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΜΕΣΩ ΕΠΩΝΥΜΙΑΣ	59
6.5 ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΜΕΡΙΚΩΝ ΠΕΛΑΤΩΝ	62
6.6 ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΟΛΟΥ ΤΟΥ ΑΡΧΕΙΟΥ	64
6.7 ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΥ	65
6.8 ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ	67
7. ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ	68
8. ΤΕΛΟΣ ΕΡΓΑΣΙΩΝ	70

ΜΕΡΟΣ Α

ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

A. ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Από τη στιγμή που ο άνθρωπος εμφανίστηκε στη Γη, αισθάνθηκε την ανάγκη χρησιμοποίησης εργαλείων και μηχανών για την επιβίωσή του. Το μετρικό του σύστημα, απαραίτητο για χρήση στην καθημερινή ζωή, άρχισε σιγά-σιγά να αναπτύσσεται φθάνοντας στις μέρες μας σε απίστευτα μεγάλων δυνατοτήτων υπολογιστικά συστήματα, τα οποία όχι μόνο απλοποιούν τη σύγχρονη ζωή του, αλλά και είναι βάση ανάπτυξης επιτευγμάτων σε όλους τους τομείς της τεχνολογίας.

Στις παρακάτω γραμμές, θα παρουσιάσουμε πιο αναλυτικά, την ιστορία των υπολογιστών, από τα πρώτα συστήματα υπολογιστών μέχρι τους σύγχρονους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, που ολοένα εξελίσσονται και αλλάζουν τη μορφή του σύγχρονου κόσμου.

ΑΒΑΚΑΣ-Ο ΠΡΩΤΟΣ DIGITAL COMPUTER

Το αρχαιότερο μηχάνημα υπολογισμών θεωρείται ο Άβακας. Εμφανίζεται στη Μέση Ανατολή 2500 χρόνια π.Χ. Τον βελτιώνουν οι Κινέζοι γύρω στα 1200 π.Χ. και με τη μορφή του

αυτή χρησιμοποιείται ακόμη και σήμερα σε πολλές Ασιατικές χώρες, για υπολογισμούς σε εμπορικές συναλλαγές. Αποτελείται από ένα ξύλινο ή μεταλλικό σκελετό και έναν αριθμό συρμάτων στο καθένα από τα οποία κυλούν 7 χάνδρες, 2 πάνω από μία διαχωριστική γραμμή οι οποίες απεικονίζουν αξία 5 και 5 κάτω από τη διαχωριστική γραμμή με αξία 1. Με τον Άβακα μπορούν να γίνουν όλες οι αλγεβρικές πράξεις - έμμεσα ο πολλαπλασιασμός και η διαίρεση και θεωρείται ο πρώτος digital computer.

Περνώντας στο μ.Χ. χρόνια και συγκεκριμένα στο 1614, ο Άγγλος John Napier, επινοεί μία συσκευή πολλαπλασιασμών η οποία είναι το πρότυπο των λογαρίθμων. Αποτελείται από 9 ράβδους που απεικονίζουν τους αριθμούς από 1 έως το 9. Κάθε ράβδος είναι στήλη ενός πίνακα πολλαπλασιασμών. Δεκαεννέα χρόνια αργότερα ο επίσης Άγγλος William Dughtred κατασκευάζει τον λογαριθμικό κανόνα, ο οποίος χρησιμοποιεί αποστάσεις ανάλογες με τους αριθμούς. Η συσκευή αυτή βασίζεται στους λογάριθμους του Napier και καλείται Circles of proposition.

Το 1642 ο Γάλλος μαθηματικός B. Pascal, κατασκευάζει μία μηχανή που αφού αντικατέστησε τις χάνδρες του Άβακα με οδοντωτούς τροχούς, κάνει γρήγορα πρόσθεση και αφαίρεση, εκτελώντας έμμεσα και πολλαπλασιασμό - με συνεχείς προσθέσεις αλλά και διαίρεση - με συνεχόμενες αφαιρέσεις.

Το 1673 ο Γερμανός φιλόσοφος και μαθηματικός Gottfried Leibniz, σε ηλικία 28 ετών, παρουσιάζει μια βελτίωση της μηχανής του Pascal, η οποία εκτελεί όλες τις αριθμητικές πράξεις.

Ο επόμενος σταθμός στην ιστορία των υπολογιστών, έρχεται αρκετά χρόνια αργότερα όταν ο Γάλλος μηχανικός και υφαντουργός Joseph Jacquard κατασκευάζει τον πρώτο αργαλειό με βάση τις διάτρητες κάρτες. Η κατασκευή αυτή έγινε το 1800.

Ο Βρετανός μαθηματικός και μηχανικός Charles Babbage κατά το 1812 προωθεί την αρχή της λειτουργίας του αργαλειού του Jacquard και στα 1822 σχεδιάζει μία μηχανή που την ονομάζει difference engine (διαφορετική μηχανή). Η μηχανή του χρηματοδοτείται από την Βρετανική Κυβέρνηση, ώσπου το 1833 συλλαμβάνει την ιδέα κατασκευής ενός πολύ πιο βελτιωμένου τύπου που τον ονομάζει Analytical Engine (Αναλυτική μηχανή). Η κατασκευή των μηχανών αυτών δεν ολοκληρώνεται ποτέ, εξαιτίας άλυτων τεχνικών προβλημάτων. Χαρακτηριστικό τους είναι, ότι, μπορούν να πραγματοποιούν ολόκληρες σειρές συνεχών υπολογισμών.

Ο Charles Babbage θεωρείται από πολλούς ο πατέρας των σημερινών ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Στην συνέχεια το 1854 ο Άγγλος μαθηματικός Boole, αναπτύσσει την άλγεβρα της λογικής που παίρνει και το όνομά του. Πρόκειται για την άλγεβρα η οποία ελέγχει, αν μία πρόταση είναι λογικά αληθής ή ψευδής, κανόνας για το χτίσιμο των Υπολογιστών σε επόμενα χρόνια.

Το 1880 στις Ηνωμένες Πολιτείες, γίνεται απογραφή πληθυσμού. Ο όγκος των στοιχείων είναι απίθανα μεγάλος. Προκηρύσσεται διαγωνισμός και ο Herman Hollirith παίρνοντας εντολή από το γραφείο πληροφοριών των ΗΠΑ, αναπτύσσει μία μηχανή που επεξεργάζεται διάτρητα δελτία. Με τη νέα αυτή μέθοδο, ενώ τα αποτελέσματα της απογραφής του 1880 χρειάζονται πάνω από επτά χρόνια, επεξεργάζονται σε λιγότερο από τρία χρόνια. Μετά από αυτό, η διάδοση των μηχανών του Hollerith είναι πλέον γεγονός. Ο ίδιος δημιουργεί την εταιρία Tabulating Machine Company, η οποία το 1911 διασπάζεται σε τέσσερις μικρότερες εταιρίες και μία από αυτές ονομάζεται το 1942, από τον διευθυντή της Thomas T. Watson σε International Business Machines Corporation.

Στα 1938, ο Shannon εφαρμόζει την Άλγεβρα του Boole για παρουσίαση πολύπλοκων δικτύων διακοπών, τα αποτελέσματα του οποίου, χρησιμοποιούνται για την σχεδίαση κυκλωμάτων όμοιων με αυτά των σύγχρονων Η.Υ. Ένα χρόνο αργότερα ο Sohn Vincent Atanasoff μαζί με τη βοήθεια ενός μαθητή του, ονομαζόμενου Clifford Berry, κατασκευάζει μία μηχανή η οποία μπορεί να λύνει εξισώσεις 29 αγνώστων. Χρησιμοποιούσε το δυαδικό σύστημα και αποτελούσε ένα πρότυπο υπολογιστή.

Mark 1 ονομάζεται η πρώτη υπολογιστική μηχανή η οποία χρησιμοποιεί την τεχνική των ηλεκτρομηχανικών διακοπών. Κατασκευάζεται το 1944 από μία ομάδα επιστημόνων με επικεφαλή τον καθηγητή Aiken του πανεπιστημίου του Harvard, και την υποστήριξη της IBM και του πολεμικού ναυτικού των ΗΠΑ.

Δέχεται εντολές σε κωδικοποιημένη μορφή από διάτρητη χάρτινη ταινία και μπορεί να προσθέτει δύο αριθμούς με 23 ψηφία σε 3/10 του δευτερολέπτου. Πρόβλημά του, ο μεγάλος χώρος που καταλαμβάνει, αφού χρησιμοποιήθηκαν για την κατασκευή του 750,000 διάφορα εξαρτήματα και 500 μίλια καλώδιο. Αργότερα ο Αίκεν αναπτύσσει όλη τη σειρά MARK μέχρι και τον IV.

Ο πρώτος, πραγματικά, ηλεκτρονικός υπολογιστής κατασκευάζεται από το 1943 έως το 1946. Ονομάζεται ENIAC από τα αρχικά των Electronic Numerical Integrator And Calculator. Κατασκευαστές του μια ομάδα του πανεπιστημίου της Πενσυλβάνιας με επικεφαλή τους J. Presper Eckert και John W. Manchly. Χρησιμοποιούνται 1500 ηλεκτρομηχανικοί διακόπτες, 18,000 ηλεκτρονικές λυχνίες και 70,000 αντιστάσεις. Ζυγίζει περίπου 30 τόνους καταλαμβάνει επιφάνεια 1,700 τετραγωνικών μέτρων και απαιτεί ισχύ πάνω από 150 KW. Είναι ταχύτερος κατά 1,000 φορές από τον Mark I και μπορεί να εκτελεί 5,000 προσθέσεις ανά δευτερόλεπτο. Δεν έχει εσωτερική μνήμη. Παίρνει τις εντολές εξωτερικά αλλάζοντας τους διακόπτες στα διάφορα τμήματα του υπολογιστή.

Ο προγραμματισμός του διαρκεί μέχρι και δύο ημέρες. Απαράδεκτο, σήμερα, φαινόμενο για τον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Έτσι ένας Ούγγρος καθηγητής, ο Von Neumann, κατασκευάζει μαζί με την ομάδα του ENIAC, ένα νέο υπολογιστή που παίρνει το όνομα EDVAC. Η κατασκευή του γίνεται γύρω στο 1950 και εφαρμόζεται η ιδέα του αρχειοθετημένου

προγράμματος. Οι εντολές και τα δεδομένα αποθηκεύονται μέσα στον υπολογιστή με αποτέλεσμα, την αύξηση της ευελιξίας και της κινητικότητας του μηχανήματος. Το 1951 παρουσιάζεται από τους κατασκευαστές του ENIAC ο UNIVAC 1 που προορίζεται για εμπορικές εφαρμογές. Είναι πολύ πιο ταχύς από τον προκάτοχό του, γιατί χρησιμοποιεί κρυσταλλικές διόδους. Για την εφαρμογή των στοιχείων στον υπολογιστή χρησιμοποιείται η μαγνητική ταινία με την οποία καταφέρνει να διαβάζει τα δεδομένα, να εκτελεί τους υπολογισμούς και να δίνει τα αποτελέσματα σχεδόν την ίδια χρονική στιγμή.

1953. Η χρονιά που η IBM μπαίνει στην αγορά large-scale υπολογιστών. Εμφανίζεται ο IBM 701 για την κάλυψη των αναγκών του πολέμου στην Κορέα.

Το 1955 ο IBM 702 αντικαθιστά τον 701 και το 1958 ανακοινώνεται ο 709 ο οποίος κάνει πλήρη εκμετάλλευση του χρόνου. Ενώ ένα χρόνο αργότερα παρουσιάζει στην αγορά τον 7090 που κοστίζει περίπου 3 εκατομμύρια δολάρια. Αργότερα παρουσιάζονται τα μοντέλα 7040 και 7044 ενώ το 1961 αρχίζει η κατασκευή του IBM/360. Την ίδια εποχή εμφανίζονται οι πρώτοι minicomputers από την Digital Equipment Corporation.

Από τότε μέχρι σήμερα η ανάπτυξη των υπολογιστών ήταν ραγδαία ιδίως τα τελευταία δέκα έτη. Αυτό που μένει να συμπληρώσουμε είναι η διάκριση των υπολογιστών σε γενιές ανάλογα με την τεχνολογική κατασκευή τους.

Έτσι έχουμε την πρώτη γενιά υπολογιστών από το 1946 με την εμφάνιση του ENIAC έως το 1957. Χρησιμοποιούνται λυχνίες και αντιστάσεις ενώ βασικό χαρακτηριστικό τους, είναι ο μεγάλος όγκος και η μικρή τους ταχύτητα. Δεύτερη γενιά 1957-1965. Τα τρανζίστορς αντικαθιστούν τις λυχνίες και έτσι αυξάνεται η ταχύτητα επεξεργασίας στοιχείων με ταυτόχρονη μείωση του όγκου των υπολογιστών. Στην τρίτη γενιά από το 1965-1970, γίνεται χρήση των ολοκληρωμένων κυκλωμάτων με όλες τις ανάλογες καλές επιπτώσεις και τέλος την τέταρτη γενιά, που αρχίζει από το 1970 και φθάνει έως τις μέρες μας, στην οποία χρησιμοποιούνται ολοκληρωμένα κυκλώματα μεγάλης κλίμακας. Αποτέλεσμα αυτών είναι η κατασκευή των μικροϋπολογιστών και σε λίγο των "έξυπνων" συστημάτων, τεχνικής νοημοσύνης, που φέρουν επανάσταση στο χώρο της πληροφορικής.

Το μέλλον αβέβαιο. Σίγουρο όμως είναι ότι η τεχνολογία των ηλεκτρονικών υπολογιστών θα συνεχίζει να αναπτύσσεται με όλο και μεγαλύτερη ταχύτητα, προσφέροντας σε εμάς και στις υπόλοιπες γενιές το θαύμα της μικροηλεκτρονικής.

ΜΕΡΟΣ Β

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

A. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Αναφορά στο πρόγραμμα

Το πρόγραμμα "Οργάνωση Πελατών" (C.C.O. Computer Customer Organize) αποτελεί ένα ευέλικτο πρόγραμμα, όπου καλύπτει όλες τις δραστηριότητες της οργάνωσης των πελατών μιας επιχείρησης.

Πιστεύω ότι τόσο το πρόγραμμα, όσο και το παρόν εγχειρίδιο που το συνοδεύει, αποτελούν αναπόσπαστα μέρη ενός συνόλου που η πλήρη γνώση τους έχει σαν αποτέλεσμα την αξιοποίηση της υποθέσεως που λέγεται μηχανοργάνωση των πελατών.

Χαρακτηριστικά του προγράμματος

Χαρακτηριστικό του προγράμματος είναι η άμεση (on line) ενημέρωση των πληροφοριών για κάθε κίνηση που γίνεται, δίνοντας οδηγίες στον χρήστη. Οδηγίες στον χρήστη μπορούν να δοθούν και από το HELP του προγράμματος. Πιέζοντας το πλήκτρο "TAB" σε όλα τα μενού εμφανίζεται η οθόνη του HELP όπου μας δίνει πληροφορίες για τον σωστό χειρισμό του προγράμματος.

Άλλο ένα χαρακτηριστικό του προγράμματος, είναι το μέγεθος των εγγραφών των πελατών που μπορεί να δεχτεί. Για

λόγους συντομίας αυτό το συγκεκριμένο πρόγραμμα που θα παρουσιαστεί, έχει την δυνατότητα εγγραφής έως 999 πελάτες. Όμως ανάλογα με τις απαιτήσεις της επιχείρησης αυτό αλλάζει.

Λειτουργία του προγράμματος

1. Μερική αναφορά

Για τη λειτουργία του προγράμματος C.C.O. απαιτείται ως ελάχιστος εξοπλισμός :

1. Ένας μικροϋπολογιστής τύπου IBM XT (ή απόλυτα συμβατός με αυτόν).
2. Κεντρική μνήμη RAM τουλάχιστον 319 kb.
3. Ένας οδηγός δισκέτα (disk drive) τουλάχιστον 720 kb.
4. Ένας εκτυπωτής με δυνατότητα προσομοίωσης Epson Fx/800 ή IBM Proprinter II.
5. Μηχανογραφικό χαρτί με σελίδες A4, τυπωμένο στις ανάγκες του προγράμματος και της επιχείρησης.
6. Οθόνη, τόσο έγχρωμη όσο και μαυράσπρη, ανάλογα με την επιλογή σας.
7. Οποιαδήποτε κάρτα γραφικών.
8. Απαραίτητο το λειτουργικό σύστημα DOS 4.00 και άνω.

2. Εγκατάσταση του προγράμματος

Εφόσον έχετε την δισκέτα του πακέτου "Οργάνωση Πελατών", θα πρέπει να διαπιστώνετε ότι στον κεντρικό κατάλογο \ΡΤΥΧΙΑΚΗ υπάρχουν τα εξής προγράμματα :

CCO.EXE

CCO.DAT

Το αρχείο CCO.EXE είναι το κύριο και εκτελέσιμο αρχείο, ενώ CCO.DAT είναι το αρχείο όπου συγκρατεί τα δεδομένα των πελατών.

Το πρόγραμμα δεν χρειάζεται κάποια εγκατάσταση. Μπορεί να εκτελεστεί τόσο από την δισκέτα, όσο και αν το αντιγράψουμε στον σκληρό δίσκο.

3. Εκκίνηση του προγράμματος

Η αρχική εκκίνηση του προγράμματος γίνεται από το σημείο αναμονής του DOS πληκτρολογώντας το όνομα του εκτελέσιμου αρχείου CCO.EXE. Από εκεί και έπειτα τα υπόλοιπα αναλαμβάνει το πρόγραμμα, απαντώντας στις ερωτήσεις που σας προβάλλει.

Βασικό σημείο εδώ είναι η γνωστοποίηση στο σύστημα του προσωπικού σας κωδικού-κλειδί για την δυνατότητα προσπέλασής σας στο πακέτο.

Σε περίπτωση εισαγωγής λάθους κωδικού-κλειδί, το πρόγραμμα δεν σας επιτρέπει την παραπέρα λειτουργία του. Ο προσωπικό σας κωδικός-κλειδί, φυσικά μπορεί να σας αποδοθεί μόνο από τον προγραμματιστή αυτού του πακέτου.

Τα πλήκτρα και οι λειτουργίες τους

Return ή enter

Αποδοχή κάποιας εργασίας, επιλογής ή μηνύματος, ή εισαγωγή και μεταβίβαση στο επόμενο πεδίο κατά την "εισαγωγή πελάτη".

ESC

Ακύρωση ή έξοδος από κάποια εργασία. Επίσης επιστροφή σε προηγούμενο μενού.

Caps Lock

Εναλλαγή από κεφαλαία σε μικρά γράμματα και αντίστροφα.

Left Arrow-Right Arrow

Μετακίνηση του κέρσορα δεξιά ή αριστερά μέσα σε κάποιο πεδίο (κατά την εισαγωγή).

Backspace

Σβήσιμο των προηγούμενων χαρακτήρων μέσα σε ένα πεδίο (κατά την εισαγωγή).

TAB

Εμφανίζει το HELP του προγράμματος. Η δυνατότητα του πλήκτρου "TAB" υπάρχει σε κάθε μενού επιλογών.

Spacebar

Δυνατότητα κενών χαρακτήρων μέσα στα πεδία (κατά την εισαγωγή).

B. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Αφού πληκτρολογήσουμε το σωστό κωδικό-κλειδί, μπαίνουμε στο πρόγραμμα "Οργάνωση Πελατών". Στην οθόνη μας εμφανίζεται το κυρίως μενού του προγράμματος (εικόνα Α). Το κυρίως μενού μας δείχνει τις δυνατότητες που έχει αυτό το πακέτο, οι οποίες είναι :

εισαγωγή πελάτη, αναζήτηση πελάτη, διαγραφή πελάτη,
διόρθωση πελάτη, συγκεντρωτική εμφάνιση
πελατών, εκτύπωση πελατών, ταξινόμηση πελατών και τέλος
έξοδος από το πρόγραμμα.

Πιέζοντας τον χαρακτηριστικό αριθμό που φαίνεται δίπλα σε κάθε επιλογή, επιτυγχάνουμε την ενεργοποίηση αυτής.

Όλες αυτές οι επιλογές αναλύονται λεπτομερώς στα επόμενα κεφάλαια. Επίσης πιέζοντας το πλήκτρο TAB εμφανίζεται το HELP του κυρίως μενού.

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΣΠΟΥΔΑΣΤΡΙΑ : Γκοτσούλια Ιωάννα

ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ : Γιαννέλης Δημήτριος

Τ.Ε.Ι. ΠΑΤΡΑΣ

ΣΧΟΛΗ : Σ.Ο.Ο.

ΤΜΗΜΑ : Διοίκηση Επιχειρήσεων

TAB HELP

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΕΛΑΤΗ
2. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΕΛΑΤΗ
3. ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΠΕΛΑΤΗ
4. ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΠΕΛΑΤΗ
5. ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗ
6. ΕΚΤΥΠΩΣΗ
7. ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ
8. ΤΕΛΟΣ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

Ποιά επιλογή :

Εικόνα Α

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΕΛΑΤΗ

Πιέζοντας το 1 από το αρχικό μενού μπορούμε να εισάγουμε έναν καινούριο πελάτη. Στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 1.1. Όπως βλέπουμε εμφανίζεται αυτόματα ο αύξοντας κωδικός εγγραφής του πελάτη, καθώς επίσης και κάποιο βοηθητικό μήνυμα.

Σε περίπτωση που πιέσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο αρχικό μενού, ενώ αν πιέσουμε "ENTER" συνεχίζουμε για την εισαγωγή του πελάτη.

Αφού πληκτρολογήσουμε το επώνυμο του πελάτη, πιέζουμε "ENTER" και αλλάζουμε πεδίο. Αν για κάποιο λόγο, πληκτρολογήσουμε λάθος γράμμα με το "Backspace" έχουμε την δυνατότητα να το σβήσουμε και να συνεχίσουμε την εισαγωγή.

Όταν τελειώσουμε την εισαγωγή όλων των πεδίων, εμφανίζεται στην οθόνη το μήνυμα "Σωστα ; (N/O)", όπως φαίνεται στην εικόνα 1.2. Αν πιέσουμε το "N" τότε στην οθόνη μας θα εμφανιστεί η εικόνα 1.1. με τον επόμενο κωδικό εγγραφής, περιμένοντας την επόμενη εισαγωγή πελάτη. Αν πιέσουμε το "O" τότε θα εμφανιστεί στην οθόνη η εικόνα 1.1. με τον ίδιο κωδικό εγγραφής, για να γίνει πάλι η εισαγωγή.

Κωδικός : 1	Επώνυμο :.....	Όνομα :.....
Α.Φ.Μ. :..... Ο.Ο.Υ. :.....	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :.....	
ΤΗΛ.1 :..... ΤΗΛ.2 :..... ΤΕΛΕΧ :..... FAX :.....	ΟΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :..... ΠΟΛΗ :.....	
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :.....		
ΠΛΗΡΩΜΗ :..... ΤΡΑΠΕΖΑ :.....	ΠΛΗΡΗΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΕΛΑΤΗ [esc επιστρέφεις ή enter συνεχίζεις]

Εικόνα 1.1

Κωδικός : 1	Επώνυμο :ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ.....	Όνομα :ΝΙΚΟΣ.....
Α.Φ.Μ. :3213333..... Ο.Ο.Υ. :Γ'ΠΑΤΡΩΝ.....	ΕΠΩΝΥΜΙΑ : "Ο ΝΙΚΟΣ".....	
ΤΗΛ.1 :323245..... ΤΗΛ.2 :213345..... ΤΕΛΕΧ :..... FAX :323245.....	ΟΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :ΚΟΡΙΝΘΟΥ 45..... ΠΟΛΗ :ΠΑΤΡΑ.....	
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :ΕΜΠΟΡΟΣ.....		
ΠΛΗΡΩΜΗ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ..... ΤΡΑΠΕΖΑ :ΕΘΝΙΚΗ.....	ΠΛΗΡΗΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : Σωστά; (N/O)

Εικόνα 1.2

2. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΕΛΑΤΗ

Πιέζοντας το 2 από το αρχικό μενού μπαίνουμε στο μενού για την αναζήτηση του πελάτη. Το μενού αυτό μας δείχνει τους τρόπους με τους οποίους μπορούμε να δούμε κάποιον ή κάποιους πελάτες, οι οποίοι είναι : μέσω Κωδικού, μέσω Επωνύμου, μέσω Ονόματος, μέσω Επωνυμίας, μέσω Α.Φ.Μ., μέσω Δ.Ο.Υ, μέσω ΤΗΛ.1 και μέσω Πόλης.

Τέλος πιέζοντας το πλήκτρο "TAB" εμφανίζεται στην οθόνη το HELP της "αναζήτησης πελάτη".

Το μενού της αναζήτησης πελάτη, παρουσιάζεται στην εικόνα 2.

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΣΠΟΥΔΑΣΤΡΙΑ : Γκοτσούλια Ιωάννα

ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ : Γιαννέλης Δημήτριος

Τ.Ε.Ι. ΠΑΤΡΑΣ

ΣΧΟΛΗ : Σ.Ο.Ο.

ΤΜΗΜΑ : Διοίκηση Επιχειρήσεων

TAB HELP

1. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΚΩΔΙΚΟΥ
2. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΕΠΩΝΥΜΟΥ
3. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΟΝΟΜΑΤΟΣ
4. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΕΠΩΝΥΜΙΑΣ
5. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ Α.Φ.Μ.
6. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ Ω.Ο.Υ.
7. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΤΗΛ.1
8. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΠΟΛΗΣ
9. ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ

Ποιά επιλογή :

Εικόνα 2

2.1. Αναζήτηση μέσω Κωδικού

Πιέζοντας το 1 από το μενού της αναζήτησης πελατών, μπορούμε να διακρίνουμε την καρτέλα κάποιου πελάτη, εφόσον γνωρίζουμε τον κωδικό του. Στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 2.1.1. Αν πιάσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο μενού της αναζήτησης πελατών, ενώ αν πιάσουμε "ENTER" μας ζητάει να γράψουμε τον κωδικό του πελάτη. Πληκτρολογώντας τον κωδικό του πελάτη (μετά "enter") εμφανίζεται στην οθόνη η καρτέλα του πελάτη. Στην συνέχεια αν πιάσουμε οποιοδήποτε πλήκτρο, επιστρέφουμε στην εικόνα 2.1.1.

Αν αντί για τον κωδικό του πελάτη πιάσουμε "ENTER", εμφανίζεται στην οθόνη πάλι η εικόνα 2.1.1.

Κωδικός :	Επώνυμο :.....	Όνομα :.....
Α.Φ.Μ. :.....	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :.....	
Ω.Ο.Υ. :.....		
ΤΗΛ.1 :.....	ΘΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :.....	
ΤΗΛ.2 :.....	ΠΩΛΗ :.....	
ΤΕΛΕΧ :.....		
FAX :.....		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :.....		
ΠΛΗΡΩΜΗ :.....	ΠΡΩΛΗΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :.....	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΚΩΔΙΚΟΥ [esc επιστρέφεις ή enter συνεχίζεις]

Εικόνα 2.1.1

2.2. Αναζήτηση μέσω Επωνύμου

Πιέζοντας το 2 από το μενού της αναζήτησης πελατών, μπορούμε να βρούμε κάποιον ή κάποιους πελάτες μέσω επωνύμου. Στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 2.2.1.

Αν πιέσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο προηγούμενο μενού (αναζήτησης πελατών), ενώ πιέζοντας "ENTER" μας ζητάει να γράψουμε το επώνυμο του πελάτη. Πληκτρολογούμε το επώνυμο και έπειτα πιέζουμε "ENTER", τότε το πρόγραμμα αρχίζει να ψάχνει για τους πελάτες που έχουν αυτό το επώνυμο ή για τους πελάτες που το επώνυμό τους αρχίζει από τα γράμματα που πληκτρολογήσαμε. Αφού βρει κάποιον πελάτη, στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 2.2.2. Αν πιέσουμε "ESC" εμφανίζεται στην οθόνη μας η εικόνα 2.2.1, ενώ αν πιέσουμε κάποιο πλήκτρο συνεχίζει να ψάχνει για κάποιον άλλο πελάτη.

Σε περίπτωση που δεν βρει άλλους πελάτες ή δεν έχει βρει κανέναν πελάτη, τότε πιέζοντας οποιοδήποτε πλήκτρο εμφανίζεται στην οθόνη μας η εικόνα 2.2.1.

Τέλος αν αντί να πληκτρολογήσουμε το επώνυμο του πελάτη, πιέσουμε "ENTER", επιστρέφουμε στην εικόνα 2.2.1.

Κωδικός :	Επώνυμο :.....	Όνομα :.....
Α.Φ.Μ. :.....	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :.....	
Ο.Ο.Υ. :.....		
ΤΗΛ.1 :.....	ΟΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :.....	
ΤΗΛ.2 :.....	ΠΟΛΗ :.....	
ΤΕΛΕΧ :.....		
ΦΑΧ :.....		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :.....		
ΠΛΗΡΩΜΗ :.....	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :.....	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΕΠΩΝΥΜΟΥ [esc επιστρέφεις ή enter συνεχίζεις]

Εικόνα 2.2.1

Κωδικός : 2	Επώνυμο :ΧΑΤΖΗΣ	Όνομα :ΑΝΤΡΕΑΣ
Α.Φ.Μ. :3232344	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :SINDEY	
Ο.Ο.Υ. :Α'ΠΑΤΡΩΝ		
ΤΗΛ.1 :432432	ΟΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :ΑΓ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 37	
ΤΗΛ.2 :	ΠΟΛΗ :ΠΑΤΡΑ	
ΤΕΛΕΧ :		
ΦΑΧ :		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :ΕΜΠΟΡΟΣ		
ΠΛΗΡΩΜΗ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :ΙΟΝΙΚΗ	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : Πίεσε ένα πλήκτρο ή esc

Εικόνα 2.2.2

2.3. Αναζήτηση μέσω Ονόματος

Πιέζοντας το 3 από το μενού της αναζήτησης πελατών, μπορούμε να βρούμε κάποιον ή κάποιους πελάτες μέσω ονόματος. Στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 2.3.1.

Αν πιέσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο προηγούμενο μενού (αναζήτησης πελατών), ενώ πιέζοντας "ENTER" μας ζητάει να γράψουμε το όνομα του πελάτη. Πληκτρολογούμε το όνομα και έπειτα πιέζουμε "ENTER", τότε το πρόγραμμα αρχίζει να ψάχνει για τους πελάτες που έχουν αυτό το όνομα ή για τους πελάτες που το όνομά τους αρχίζει από τα γράμματα που πληκτρολογήσαμε. Αφού βρει κάποιον πελάτη, στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 2.3.2. Αν πιέσουμε "ESC" εμφανίζεται στην οθόνη μας η εικόνα 2.3.1, ενώ αν πιέσουμε κάποιο πλήκτρο συνεχίζει να ψάχνει για κάποιον άλλο πελάτη.

Σε περίπτωση που δεν βρει άλλους πελάτες ή δεν έχει βρει κανέναν πελάτη, τότε πιέζοντας οποιοδήποτε πλήκτρο εμφανίζεται στην οθόνη μας η εικόνα 2.3.1.

Τέλος αν αντί να πληκτρολογήσουμε το όνομα του πελάτη, πιέσουμε "ENTER", επιστρέφουμε στην εικόνα 2.3.1.

Κωδικός :	Επώνυμο :.....	Όνομα :.....
Α.Φ.Μ. :..... Ο.Ο.Υ. :.....	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :.....	
ΤΗΛ.1 :..... ΤΗΛ.2 :..... ΤΕΛΕΧ :..... FAX :.....	ΟΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :..... ΠΟΛΗ :.....	
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :.....		
ΠΛΗΡΩΜΗ :..... ΤΡΑΠΕΖΑ :.....	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΟΝΟΜΑΤΟΣ

Εικόνα 2.3.1

Κωδικός : 2	Επώνυμο :ΧΑΤΖΗΣ	Όνομα :ΑΝΤΡΕΑΣ
Α.Φ.Μ. :3232344 Ο.Ο.Υ. :Α'ΠΑΤΡΩΝ	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :SINDEY	
ΤΗΛ.1 :432432 ΤΗΛ.2 : ΤΕΛΕΧ : FAX :	ΟΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :ΑΓ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 37 ΠΟΛΗ :ΠΑΤΡΑ	
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :ΕΜΠΟΡΟΣ		
ΠΛΗΡΩΜΗ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ ΤΡΑΠΕΖΑ :ΙΟΝΙΚΗ	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : Πίεσε ένα πλήκτρο ή esc

Εικόνα 2.3.2

2.4. Αναζήτηση μέσω Επωνυμίας

Πιέζοντας το 4 από το μενού της αναζήτησης πελατών, μπορούμε να βρούμε κάποιον ή κάποιους πελάτες μέσω επωνυμίας. Στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 2.4.1.

Αν πιέσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο προηγούμενο μενού (αναζήτησης πελατών), ενώ πιέζοντας "ENTER" μας ζητάει να γράψουμε την επωνυμία του πελάτη. Πληκτρολογούμε την επωνυμία και έπειτα πιέζουμε "ENTER", τότε το πρόγραμμα αρχίζει να ψάχνει για τους πελάτες που έχουν αυτή την επωνυμία ή για τους πελάτες που η επωνυμία τους αρχίζει από τα γράμματα που πληκτρολογήσαμε. Αφού βρει κάποιον πελάτη, στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 2.4.2. Αν πιέσουμε "ESC" εμφανίζεται στην οθόνη μας η εικόνα 2.4.1, ενώ αν πιέσουμε κάποιο πλήκτρο συνεχίζει να ψάχνει για κάποιον άλλο πελάτη.

Σε περίπτωση που δεν βρει άλλους πελάτες ή δεν έχει βρει κανέναν πελάτη, τότε πιέζοντας οποιοδήποτε πλήκτρο εμφανίζεται στην οθόνη μας η εικόνα 2.4.1.

Τέλος αν αντί να πληκτρολογήσουμε την επωνυμία του πελάτη, πιέσουμε "ENTER", επιστρέφουμε στην εικόνα 2.4.1.

Κωδικός :	Επώνυμο :.....	Όνομα :.....
Α.Φ.Μ. :.....	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :.....	
Ο.Ο.Υ. :.....		
ΤΗΛ.1 :.....	ΘΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :.....	
ΤΗΛ.2 :.....	ΠΟΛΗ :.....	
ΤΕΛΕΧ :.....		
FAX :.....		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :.....		
ΠΛΗΡΩΜΗ :.....	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :.....	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΕΠΩΝΥΜΙΑΣ [esc επιστρέφεις ή enter συνεχίζεις]

Εικόνα 2.4.1

Κωδικός : 2	Επώνυμο :ΧΑΤΖΗΣ	Όνομα :ΑΝΤΡΕΑΣ
Α.Φ.Μ. :3232344	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :SINDEY	
Ο.Ο.Υ. :Α'ΠΑΤΡΩΝ		
ΤΗΛ.1 :432432	ΘΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :ΑΓ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 37	
ΤΗΛ.2 :	ΠΟΛΗ :ΠΑΤΡΑ	
ΤΕΛΕΧ :		
FAX :		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :ΕΜΠΟΡΟΣ		
ΠΛΗΡΩΜΗ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :ΙΟΝΙΚΗ	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : Πίεσε ένα πλήκτρο ή esc

Εικόνα 2.4.2

2.5. Αναζήτηση μέσω Α.Φ.Μ

Πιέζοντας το 5 από το μενού της αναζήτησης πελατών, μπορούμε να βρούμε κάποιον ή κάποιους πελάτες μέσω Α.Φ.Μ. Στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 2.5.1.

Αν πιέσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο προηγούμενο μενού (αναζήτησης πελατών), ενώ πιέζοντας "ENTER" μας ζητάει να γράψουμε το Α.Φ.Μ του πελάτη. Πληκτρολογούμε το Α.Φ.Μ και έπειτα πιέζουμε "ENTER", τότε το πρόγραμμα αρχίζει να ψάχνει για τους πελάτες που έχουν αυτό το Α.Φ.Μ ή για τους πελάτες που το Α.Φ.Μ τους αρχίζει από τους αριθμούς που πληκτρολογήσαμε. Αφού βρει κάποιον πελάτη, στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 2.5.2. Αν πιέσουμε "ESC" εμφανίζεται στην οθόνη μας η εικόνα 2.5.1, ενώ αν πιέσουμε κάποιο πλήκτρο συνεχίζει να ψάχνει για κάποιον άλλο πελάτη.

Σε περίπτωση που δεν βρει άλλους πελάτες ή δεν έχει βρει κανέναν πελάτη, τότε πιέζοντας οποιοδήποτε πλήκτρο εμφανίζεται στην οθόνη μας η εικόνα 2.5.1.

Τέλος αν αντί να πληκτρολογήσουμε το Α.Φ.Μ, πιέσουμε "ENTER", επιστρέφουμε στην εικόνα 2.5.1.

Κωδικός :	Επώνυμο :.....	Όνομα :.....
Α.Φ.Μ. :.....	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :.....	
Ο.Ο.Υ. :.....		
ΤΗΛ.1 :.....	ΘΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :.....	
ΤΗΛ.2 :.....	ΠΟΛΗ :.....	
ΤΕΛΕΧ :.....		
FAX :.....		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :.....		
ΠΛΗΡΩΜΗ :.....	ΠΡΩΗΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :.....	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ Α.Φ.Μ. [esc επιστρέφεις ή enter συνεχίζεις]

Εικόνα 2.5.1

Κωδικός : 2	Επώνυμο :ΧΑΤΖΗΣ	Όνομα :ΑΝΤΡΕΑΣ
Α.Φ.Μ. :3232344	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :SINDEY	
Ο.Ο.Υ. :Α'ΠΑΤΡΩΝ		
ΤΗΛ.1 :432432	ΘΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :ΑΓ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 37	
ΤΗΛ.2 :	ΠΟΛΗ :ΠΑΤΡΑ	
ΤΕΛΕΧ :		
FAX :		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :ΕΜΠΟΡΟΣ		
ΠΛΗΡΩΜΗ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	ΠΡΩΗΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :ΙΟΝΙΚΗ	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : Πίεσε ένα πλήκτρο ή esc

Εικόνα 2.5.2

2.6. Αναζήτηση μέσω Δ.Ο.Υ

Πιέζοντας το δ από το μενού της αναζήτησης πελατών, μπορούμε να βρούμε κάποιον ή κάποιους πελάτες μέσω Δ.Ο.Υ. Στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 2.6.1.

Αν πιέσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο προηγούμενο μενού (αναζήτησης πελατών), ενώ πιέζοντας "ENTER" μας ζητάει να γράψουμε τη Δ.Ο.Υ του πελάτη.

Πληκτρολογούμε τη Δ.Ο.Υ και έπειτα πιέζουμε "ENTER", τότε το πρόγραμμα αρχίζει να ψάχνει για τους πελάτες που έχουν αυτή τη Δ.Ο.Υ ή για τους πελάτες που η Δ.Ο.Υ τους αρχίζει από τα γράμματα που πληκτρολογήσαμε. Αφού βρει κάποιον πελάτη, στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 2.6.2. Αν πιέσουμε κάποιο πλήκτρο συνεχίζει να ψάχνει για κάποιον άλλο πελάτη.

Σε περίπτωση που δεν βρει άλλους πελάτες ή δεν έχει βρει κανέναν πελάτη, τότε πιέζοντας οποιοδήποτε πλήκτρο εμφανίζεται στην οθόνη μας η εικόνα 2.6.1.

Τέλος αν αντί να πληκτρολογήσουμε τη Δ.Ο.Υ του πελάτη, πιέσουμε "ENTER", επιστρέφουμε στην εικόνα 2.6.1.

Κωδικός :	Επώνυμο :.....	Όνομα :.....
Α.Φ.Μ. :.....	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :.....	
Ω.Ο.Υ. :.....		
ΤΗΛ.1 :.....	ΘΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :.....	
ΤΗΛ.2 :.....	ΠΟΛΗ :.....	
ΤΕΛΕΧ :.....		
FAX :.....		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :.....		
ΠΛΗΡΩΜΗ :.....	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :.....	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ Ω.Ο.Υ. [esc επιστρέφεις ή enter συνεχίζεις]

Εικόνα 2.6.1

Κωδικός : 2	Επώνυμο :ΧΑΤΖΗΣ	Όνομα :ΑΝΤΡΕΑΣ
Α.Φ.Μ. :3232344	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :SINDEY	
Ω.Ο.Υ. :Α'ΠΑΤΡΩΝ		
ΤΗΛ.1 :432432	ΘΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :ΑΓ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 37	
ΤΗΛ.2 :	ΠΟΛΗ :ΠΑΤΡΑ	
ΤΕΛΕΧ :		
FAX :		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :ΕΜΠΟΡΟΣ		
ΠΛΗΡΩΜΗ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :ΙΟΝΙΚΗ	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : Πίεσε ένα πλήκτρο ή esc

Εικόνα 2.6.2

2.7. Αναζήτηση μέσω ΤΗΛ.1

Πιέζοντας το 7 από το μενού της αναζήτησης πελατών, μπορούμε να βρούμε κάποιον ή κάποιους πελάτες μέσω ΤΗΛ.1. Στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 2.7.1.

Αν πιέσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο προηγούμενο μενού (αναζήτησης πελατών), πιέζοντας "ENTER" μας ζητάει να γράψουμε το ΤΗΛ.1 του πελάτη. Πληκτρολογούμε το επώνυμο και έπειτα πιέζουμε "ENTER", τότε το πρόγραμμα αρχίζει να ψάχνει για τους πελάτες που έχουν αυτό το ΤΗΛ.1 ή για τους πελάτες που το ΤΗΛ.1 τους αρχίζει από τους αριθμούς που πληκτρολογήσαμε. Αφού βρει κάποιον πελάτη, στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 2.7.2. Αν πιέσουμε "ESC" εμφανίζεται στην οθόνη μας η εικόνα 2.7.1, ενώ αν πιέσουμε κάποιο άλλο πλήκτρο συνεχίζει να ψάχνει για κάποιον άλλο πελάτη.

Σε περίπτωση που δεν βρει άλλους πελάτες ή δεν έχει βρει κανέναν πελάτη, τότε πιέζοντας οποιοδήποτε πλήκτρο εμφανίζεται στην οθόνη μας η εικόνα 2.7.1.

Τέλος αν αντί να πληκτρολογήσουμε το ΤΗΛ.1 του πελάτη, πιέσουμε "ENTER", επιστρέφουμε στην εικόνα 2.7.1.

Κωδικός :	Επώνυμο :.....	Όνομα :.....
Α.Φ.Μ. :..... Ο.Ο.Υ. :.....	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :.....	
ΤΗΛ.1 :..... ΤΗΛ.2 :..... ΤΕΛΕΧ :..... FAX :.....	ΘΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :..... ΠΟΛΗ :.....	
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :.....		
ΠΛΗΡΩΜΗ :..... ΤΡΑΠΕΖΑ :.....	ΠΩΛΗΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΤΗΛ.1 [esc επιστρέφεις ή enter συνεχίζεις]

Εικόνα 2.7.1

Κωδικός : 2	Επώνυμο :ΧΑΤΖΗΣ	Όνομα :ΑΝΤΡΕΑΣ
Α.Φ.Μ. :3232344 Ο.Ο.Υ. :Α'ΠΑΤΡΩΝ	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :SINDEY	
ΤΗΛ.1 :432432 ΤΗΛ.2 : ΤΕΛΕΧ : FAX :	ΘΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :ΑΓ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 37 ΠΟΛΗ :ΠΑΤΡΑ	
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :ΕΜΠΟΡΟΣ		
ΠΛΗΡΩΜΗ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ ΤΡΑΠΕΖΑ :ΙΟΝΙΚΗ	ΠΩΛΗΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : Πίεσε ένα πλήκτρο ή esc

Εικόνα 2.7.2

2.8. Αναζήτηση μέσω Πόλης

Πιέζοντας το 8 από το μενού της αναζήτησης πελατών, μπορούμε να βρούμε κάποιον ή κάποιους πελάτες μέσω πόλης. Στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 2.8.1.

Αν πιέσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο προηγούμενο μενού (αναζήτησης πελατών), ενώ πιέζοντας "ENTER" μας ζητάει να γράψουμε την πόλη του πελάτη. Πληκτρολογούμε την πόλη και έπειτα πιέζουμε "ENTER", τότε το πρόγραμμα αρχίζει να ψάχνει για τους πελάτες που έχουν αυτή την πόλη ή για τους πελάτες που η πόλη τους αρχίζει από τα γράμματα που πληκτρολογήσαμε. Αφού βρει κάποιον πελάτη, στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 2.8.2. Αν πιέσουμε "ESC" εμφανίζεται στην οθόνη μας η εικόνα 2.8.1, ενώ αν πιέσουμε κάποιο πλήκτρο συνεχίζει να ψάχνει για κάποιον άλλο πελάτη.

Σε περίπτωση που δεν βρει άλλους πελάτες ή δεν έχει βρει κανέναν πελάτη, τότε πιέζοντας οποιοδήποτε πλήκτρο εμφανίζεται στην οθόνη μας η εικόνα 2.8.1

Τέλος αν αντί να πληκτρολογήσουμε την πόλη του πελάτη, πιέσουμε "ENTER", επιστρέφουμε στην εικόνα 2.8.1.

Κωδικός :	Επώνυμο :.....	Όνομα :.....
Α.Φ.Μ. :.....	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :.....	
Ό.Ο.Υ. :.....		
ΤΗΛ.1 :.....	ΘΩΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :.....	
ΤΗΛ.2 :.....	ΠΟΛΗ :.....	
ΤΕΛΕΧ :.....		
FAX :.....		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :.....		
ΠΛΗΡΩΜΗ :.....	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :.....	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΠΟΛΗΣ [esc επιστρέφεις ή enter συνεχίζεις]

Εικόνα 2.8.1

Κωδικός :	Επώνυμο :.....	Όνομα :.....
Α.Φ.Μ. :.....	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :.....	
Ό.Ο.Υ. :.....		
ΤΗΛ.1 :.....	ΘΩΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :.....	
ΤΗΛ.2 :.....	ΠΟΛΗ :.....	
ΤΕΛΕΧ :.....		
FAX :.....		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :.....		
ΠΛΗΡΩΜΗ :.....	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :.....	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩ ΠΟΛΗΣ [esc επιστρέφεις ή enter συνεχίζεις]

Εικόνα 2.8.2

2.9. Επιστροφή

Πιέζοντας το 9 από το μενού της αναζήτησης πελατών, επιστρέφουμε στο αρχικό μενού.

Αυτό μπορεί να γίνει πιέζοντας και το πλήκτρο "ESC".

3. ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΠΕΛΑΤΗ

Πιέζοντας το 3 από το αρχικό μενού, μπορούμε να διαγράψουμε κάποιον πελάτη. Στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 3.1. Σε περίπτωση που πιέσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο αρχικό μενού, ενώ αν πιέσουμε "ENTER" συνεχίζουμε για την διαγραφή του πελάτη.

Πιέζοντας "ENTER" πρέπει να πληκτρολογήσουμε τον κωδικό εγγραφής του πελάτη (μετά πάλι "enter") για να εμφανιστούν στην οθόνη τα στοιχεία του συγκεκριμένου πελάτη. Αυτό που εμφανίζεται στην οθόνη, φαίνεται στην εικόνα 3.2.

Έπειτα εμφανίζεται στην οθόνη το μήνυμα "Να διαγραφεί (N/O);". Αν απαντήσουμε "N" ο πελάτης διαγράφεται και εμφανίζεται στην οθόνη η εικόνα 3.1, ενώ αν απαντήσουμε "O" ο πελάτης δεν διαγράφεται και επιστρέφουμε πάλι στην εικόνα 3.1.

Σε περίπτωση που αντί για τον κωδικό εγγραφής του πελάτη πιέσουμε "ENTER", επιστρέφουμε και πάλι στην εικόνα 3.1.

Κωδικός :	Επώνυμο :.....	Όνομα :.....
Α.Φ.Μ. :.....	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :.....	
Ο.Ο.Υ. :.....		
ΤΗΛ.1 :.....	ΟΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :.....	
ΤΗΛ.2 :.....	ΠΟΛΗ :.....	
ΤΕΛΕΧ :.....		
FAX :.....		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :.....		
ΠΛΗΡΩΜΗ :.....	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :.....	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΚΑΡΤΑΣ [esc επιστρέφεις ή enter συνεχίζεις]

Εικόνα 3.1

Κωδικός 2	Επώνυμο :ΧΑΤΖΗΣ	Όνομα :ΑΝΤΡΕΑΣ
Α.Φ.Μ. :3232344	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :SINDEY	
Ο.Ο.Υ. :Α'ΠΑΤΡΩΝ		
ΤΗΛ.1 :323243	ΟΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :ΑΓ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 37	
ΤΗΛ.2 :	ΠΟΛΗ :ΠΑΤΡΑ	
ΤΕΛΕΧ :		
FAX :		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :ΕΜΠΟΡΟΣ		
ΠΛΗΡΩΜΗ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :ΙΟΝΙΚΗ	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΝΑ ΔΙΑΓΡΑΦΕΙ (N/O) ;

Εικόνα 3.2

4. ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΠΕΛΑΤΗ

Πιέζοντας το 4 από το αρχικό μενού, μπορούμε να διορθώσουμε τα στοιχεία κάποιου πελάτη.

Στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 4.1. Σε περίπτωση που πιάσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο αρχικό μενού, ενώ αν πιάσουμε "ENTER" συνεχίζουμε την διόρθωση του πελάτη. Πιέζοντας "ENTER" πρέπει να πληκτρολογήσουμε τον κωδικό εγγραφής του πελάτη (μετά πάλι "enter") για να εμφανιστούν στην οθόνη τα στοιχεία του συγκεκριμένου πελάτη. Αυτό που εμφανίζεται στην οθόνη, παρουσιάζεται στην εικόνα 4.2.

Δίπλα από κάθε πεδίο εγγραφής φαίνεται και κάποιος χαρακτηριστικός αριθμός (π.χ. για το "ΕΠΩΝΥΜΟ" είναι το 1, για το "ΟΝΟΜΑ" είναι το 2 κ.ο.κ). Πιέζοντας κάποιον από αυτούς τους αριθμούς μπορούμε να διορθώσουμε και το αντίστοιχο πεδίο. Αν πιάσουμε "ENTER" επιστρέφουμε στην εικόνα 4.1.

Έστω ότι θέλουμε να διορθώσουμε τον αριθμό του τηλεφώνου. 1, τότε πληκτρολογούμε το 6 (μετά "enter") και εμφανίζεται στην οθόνη μας η εικόνα 4.3. Αφού γράψουμε το σωστό αριθμό, πιέζουμε "ENTER" και επιστρέφουμε στην εικόνα 4.2.

Αν θέλουμε διορθώνουμε, με τον ίδιο τρόπο, και άλλα πεδία, διαφορετικά, πιέζοντας "ENTER" επιστρέφουμε στην εικόνα 4.1.

Τέλος αν αντί να πληκτρολογήσουμε τον αριθμό εγγραφής του πελάτη πιάσουμε "ENTER", επιστρέφουμε πάλι στην εικόνα 4.1.

Κωδικός :	Επώνυμο :.....	Όνομα :.....
Α.Φ.Μ. :.....	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :.....	
Ο.Ο.Υ. :.....		
ΤΗΛ.1 :.....	ΟΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :.....	
ΤΗΛ.2 :.....	ΠΟΛΗ :.....	
ΤΕΛΕΧ :.....		
FAX :.....		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :.....		
ΠΛΗΡΩΜΗ :.....	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :.....	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΟΙΟΡΘΩΣΗ ΚΑΡΤΑΣ [esc επιστρέφεις ή enter συνεχίζεις]

Εικόνα 4.1

Κωδικός : 2	Επώνυμο :ΧΑΤΖΗΣ	1	Όνομα :ΑΝΤΡΕΑΣ	2
Α.Φ.Μ. :3232344	3	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :SINDEY	5	
Ο.Ο.Υ. :Α'ΠΑΤΡΩΝ	4			
ΤΗΛ.1 :323243	6	ΟΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :ΑΓ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 37	10	
ΤΗΛ.2 :	7	ΠΟΛΗ :ΠΑΤΡΑ	11	
ΤΕΛΕΧ :	8			
FAX :	9			
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :ΕΜΠΟΡΟΣ	12			
ΠΛΗΡΩΜΗ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	13	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ		
ΤΡΑΠΕΖΑ :ΙΟΝΙΚΗ	14	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ		

ΜΗΝΥΜΑ : ΠΙΣΤΕ 1,2,3,.....,14 & ENTER

Εικόνα 4.2

Κωδικός : 2	Επώνυμο : ΧΑΤΖΗΣ	1	Όνομα : ΑΝΤΡΕΑΣ	2
Α.Φ.Μ. : 3232344	3	ΕΠΩΝΥΜΙΑ : ΣΙΝΔΕΥ	5	
Ο.Ο.Υ. : Α' ΠΑΤΡΩΝ	4			
ΤΗΛ.1 :		ΘΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ : ΑΓ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 37	10	
ΤΗΛ.2 :	7	ΠΟΛΗ : ΠΑΤΡΑ	11	
ΤΕΛΕΧ :	8			
FAX :	9			
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ : ΕΜΠΟΡΟΣ	12			
ΠΛΗΡΩΜΗ : ΑΠ' ΕΥΘΕΙΑΣ	13	ΠΡΟΪΗΤΗΣ : ΑΠ' ΕΥΘΕΙΑΣ		
ΤΡΑΠΕΖΑ : ΙΟΝΙΚΗ	14	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ : ΑΠ' ΕΥΘΕΙΑΣ		

ΜΗΝΥΜΑ : ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΚΑΡΤΑΣ

Εικόνα 4.3

5. ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΗ ΕΜΦΑΝΙΣΗ

Πιέζοντας το 5 από το αρχικό μενού, μας δίνεται η δυνατότητα να δούμε τη συγκεντρωτική κατάσταση όλων των πελατών.

Αυτό που εμφανίζεται στην οθόνη, φαίνεται στην εικόνα 5.1.

Πιέζοντας "ESC" επιστρέφουμε στο αρχικό μενού, ενώ αν πιάσουμε οποιοδήποτε άλλο πλήκτρο, συνεχίζουμε την συγκεντρωτική εμφάνιση των πελατών.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΕΠΩΝΥΜΟ	ΟΝΟΜΑ	Α.Φ.Μ.	ΤΗΛΕΦΩΝΟ	ΕΠΩΝΥΜΙΑ
1	ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ	ΝΙΚΟΣ	3213333	323245	Ο ΝΙΚΟΣ
2	ΧΑΤΖΗΣ	ΑΝΤΡΕΑΣ	3232344	432432	SINDEY
3	ΣΑΒΒΟΠΟΥΛΟΣ	ΓΙΑΝΝΗΣ	3424445	324453	
4	ΖΑΓΟΡΙΤΗΣ	ΚΩΣΤΑΣ	3244555	321434	
5	ΚΑΛΑΜΑΡΑΣ	ΑΝΤΡΕΑΣ	3213444	324435	
6	ΚΑΡΑΓΚΟΥΝΗΣ	ΘΑΝΑΣΗΣ		310270	
7			3452362	654031	ΔΟΜΗ Ο.Ε.
8	ΡΑΡΑΣ	GEORGE		324455	
9	ΓΑΡΩΙΚΗΣ	ΚΩΣΤΑΣ		0643 2235	
10	ΖΗΣΗΣ	ΑΝΤΩΝΗΣ		0683 2256	
11				647302	AMSTEL
12	ΚΟΥΡΩΗΣ	ΓΕΩΡΓΙΟΣ	3214234	324443	
13	ΣΕΡΕΤΗΣ	ΔΗΜΗΤΡΗΣ	3213214	321332	
14	ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ	ΗΛΙΑΣ		324532	
15	ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ	ΗΛΙΑΣ		434522	
16	TAYLOR	JOHN		323321	
17	ΔΟΥΡΟΟΥΝΗΣ	ΘΥΜΙΟΣ		345255	
18	ΒΕΡΡΑΣ	ΝΙΚΟΣ		453423	
19	ΚΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ	ΓΕΩΡΓΙΟΣ	324234	342423	
20	ΝΙΚΟΛΑΡΟΠΟΥΛΟΥ	ΙΩΑΝΝΑ	234444	345343	ΦΑΡΜΑΚΕΙΟ

ΠΙΕΣΤΕ ΕΝΑ ΠΛΗΚΤΡΟ ΓΙΑ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ή ESC ΓΙΑ ΤΕΛΟΣ

Εικόνα 5.1

6. ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΠΕΛΑΤΗ

Πιέζοντας το δ από το αρχικό μενού, μπαίνουμε στο μενού της εκτύπωσης. Το μενού αυτό μας δείχνει τους τρόπους με τους οποίους μπορούμε να εκτυπώσουμε τις καρτέλλες κάποιου ή κάποιων πελατών. Οι τρόποι αυτοί είναι οι εξής :

μέσω κωδικού, μέσω επωνύμου, μέσω Α.Φ.Μ, μέσω επωνυμίας, εκτύπωση μερικών πελατών, εκτύπωση όλου του αρχείου και τέλος εκτύπωση διευθυνσιογράφου.

Πιέζοντας το πλήκτρο "TAB" εμφανίζεται στην οθόνη το HELP της "εκτύπωσης πελατών".

Πάντα πριν αρχίσει κάποια εκτύπωση, εμφανίζεται το μήνυμα "Άνοιξε τον εκτυπωτή και πύεσε ένα πλήκτρο". Αν πύεσουμε "ESC" πηγαίνουμε στο μενού της εκτύπωσης, ενώ αν πύεσουμε οποιοδήποτε άλλο πλήκτρο αρχίζει η εκτύπωση.

Το μενού της εκτύπωσης πελατών παρουσιάζεται στην εικόνα 6.

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΣΠΟΥΔΑΣΤΡΙΑ : Γκοτσούλια Ιωάννα

ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ : Γιαννέλης Δημήτριος

Τ.Ε.Ι. ΠΑΤΡΑΣ

ΣΧΟΛΗ : Σ.Ο.Ο.

ΤΜΗΜΑ : Διοίκηση Επιχειρήσεων

TAB HELP

1. ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΜΕΣΩ ΚΩΔΙΚΟΥ
2. ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΜΕΣΩ ΕΠΩΝΥΜΟΥ
3. ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΜΕΣΩ Α.Φ.Μ.
4. ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΜΕΣΩ ΕΠΩΝΥΜΙΑΣ
5. ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΜΕΡΙΚΩΝ ΚΑΡΤΩΝ
6. ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΟΛΟΥ ΤΟΥ ΑΡΧΕΙΟΥ
7. ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΥ
8. ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ

Ποιά επιλογή :

Εικόνα 6

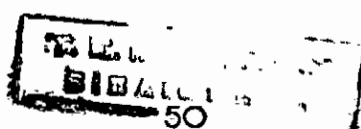
6.1. Εκτύπωση μέσω Κωδικού

Πιέζοντας το 1 από το μενού της εκτύπωσης, μπορούμε να εκτυπώσουμε την καρτέλα κάποιου πελάτη, εφόσον γνωρίζουμε τον κωδικό του. Στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 6.1.1.

Αν πιέσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο προηγούμενο μενού, ενώ αν πιέσουμε "ENTER", μας ζητάει να γράψουμε τον κωδικό του πελάτη.

Πληκτρολογώντας τον κωδικό του πελάτη (μετά "enter") εμφανίζεται στην οθόνη η καρτέλα αυτού. Όπως βλέπουμε (εικόνα 6.1.2) εμφανίζεται το μήνυμα "Να εκτυπωθεί (N/O);". Αν απαντήσουμε "N" προχωρεί στην διαδικασία της εκτύπωσης, ενώ αν απαντήσουμε "O" εμφανίζεται στην οθόνη η εικόνα 6.1.1. Επίσης αν αντί να πληκτρολογήσουμε τον κωδικό του πελάτη πιέσουμε "ENTER", τότε επιστρέφουμε και πάλι στην εικόνα 6.1.1.

Τέλος ο τρόπος εκτύπωσης οποιασδήποτε καρτέλας φαίνεται στην εικόνα 6.1.3, όπου με το κατάλληλο τυπωμένο μηχανογραφικό χαρτί θα έχουμε την πλήρη εικόνα του πελάτη.



Κωδικός :	Επώνυμο :.....	Όνομα :.....
Α.Φ.Μ. :.....	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :.....	
Ό.Ο.Υ. :.....		
ΤΗΛ.1 :.....	ΟΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :.....	
ΤΗΛ.2 :.....	ΠΟΛΗ :.....	
ΤΕΛΕΧ :.....		
FAX :.....		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :.....		
ΠΛΗΡΩΜΗ :.....	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :.....	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΜΕΣΩ ΚΩΔΙΚΟΥ [esc επιστρέφεις ή enter συνεχίζεις]

Εικόνα 6.1.1

Κωδικός : 2	Επώνυμο :ΧΑΤΖΗΣ	Όνομα :ΑΝΤΡΕΑΣ
Α.Φ.Μ. :3232344	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :SINDEY	
Ό.Ο.Υ. :Α'ΠΑΤΡΩΝ		
ΤΗΛ.1 :432432	ΟΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :ΑΓ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 37	
ΤΗΛ.2 :	ΠΟΛΗ :ΠΑΤΡΑ	
ΤΕΛΕΧ :		
FAX :		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :ΕΜΠΟΡΟΣ		
ΠΛΗΡΩΜΗ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :ΙΟΝΙΚΗ	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΝΑ ΕΚΤΥΠΩΘΕΙ (N/O);

Εικόνα 6.1.2

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
ΣΠΟΥΔΑΣΤΡΙΑ : Γκοτσούλια Ιωάννα
ΕΙΣΗΓΗΤΗΣ : Γιαννέλης Δημήτριος

Τ.Ε.Ι. ΠΑΤΡΑΣ
ΣΧΟΛΗ : Σ.Ο.Ο.
ΤΜΗΜΑ : Ολοίκηση Επιχειρήσεων

2	ΧΑΤΖΗΣ	ΑΝΤΡΕΑΣ
	3232344 Α' ΠΑΤΡΩΝ	SINDEY
	432432	ΑΓ. ΓΕΩΡΓΙΟΥ 37 ΠΑΤΡΑ
	ΕΜΠΟΡΟΣ	
	ΑΠ' ΕΥΘΕΙΑΣ ΙΟΝΙΚΗ	

Εικόνα 6.1.3

6.2. Εκτύπωση μέσω Επωνύμου

Πιέζοντας το 2 από το μενού της εκτύπωσης πελατών, μπορούμε να εκτυπώσουμε τις καρτέλλες κάποιου ή κάποιων πελατών μέσω του επωνύμου. Στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 6.2.1.

Αν πιέσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο προηγούμενο μενού (της εκτύπωσης), ενώ πιέζοντας "ENTER" μας ζητάει να γράψουμε το επώνυμο του πελάτη.

Πληκτρολογούμε το επώνυμο και έπειτα πιέζουμε "ENTER", τότε το πρόγραμμα αρχίζει να ψάχνει για τους πελάτες που έχουν αυτό το επώνυμο ή για τους πελάτες που το επώνυμό τους αρχίζει από τα γράμματα που πληκτρολογήσαμε.

Αφού βρει κάποιον πελάτη, στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 6.2.2. Αν πιέσουμε "N" προχωράει στην διαδικασία της εκτύπωσης αυτού του πελάτη. Ταυτόχρονα το πρόγραμμα ψάχνει να βρει τον επόμενο πελάτη που έχει αυτό το επώνυμο ή το επώνυμό του αρχίζει από αυτά τα γράμματα. Αν τον βρει εμφανίζεται στην οθόνη πάλι η εικόνα 6.2.2. Σε περίπτωση που δεν βρει άλλους πελάτες ή δεν έχει βρει κανέναν πελάτη, τότε πιέζοντας οποιοδήποτε πλήκτρο επιστρέφουμε στην εικόνα 6.2.1.

Αν στην ερώτηση "Να εκτυπωθεί (N/O);" απαντήσουμε "O", ο συγκεκριμένος πελάτης δεν εκτυπώνεται και ακολουθούμε πάλι την παραπάνω διαδικασία.

Τέλος αν αντί να πληκτρολογήσουμε το επώνυμο του πελάτη πιάσουμε "ENTER", επιστρέφουμε πάλι στην εικόνα 6.2.1.

Κωδικός :	Επώνυμο :.....	Όνομα :.....
Α.Φ.Μ. :.....	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :.....	
Ο.Ο.Υ. :.....		
ΤΗΛ.1 :.....	ΘΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :.....	
ΤΗΛ.2 :.....	ΠΟΛΗ :.....	
ΤΕΛΕΧ :.....		
FAX :.....		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :.....		
ΠΛΗΡΩΜΗ :.....	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :.....	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΜΕΣΩ ΕΠΩΝΥΜΟΥ [esc επιστρέφεις ή enter συνεχίζεις]

Εικόνα 6.2.1

Κωδικός : 2	Επώνυμο :ΧΑΤΖΗΣ	Όνομα :ΑΝΤΡΕΑΣ
Α.Φ.Μ. :3232344	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :SINDEY	
Ο.Ο.Υ. :Α'ΠΑΤΡΩΝ		
ΤΗΛ.1 :432432	ΘΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :ΑΓ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 37	
ΤΗΛ.2 :	ΠΟΛΗ :ΠΑΤΡΑ	
ΤΕΛΕΧ :		
FAX :		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :ΕΜΠΟΡΟΣ		
ΠΛΗΡΩΜΗ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :ΙΟΝΙΚΗ	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΝΑ ΕΚΤΥΠΩΘΕΙ (N/O);

Εικόνα 6.2.2

6.3. Εκτύπωση μέσω Α.Φ.Μ.

Πιέζοντας το 3 από το μενού της εκτύπωσης πελατών, μπορούμε να εκτυπώσουμε τις καρτέλλες κάποιου ή κάποιων πελατών μέσω του Α.Φ.Μ. Στην οθόνη εμφανίζεται η εικόνα 6.3.1.

Αν πιέσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο προηγούμενο μενού (της εκτύπωσης), ενώ πιέζοντας "ENTER" μας ζητάει να γράψουμε το Α.Φ.Μ του πελάτη.

Πληκτρολογούμε το Α.Φ.Μ και έπειτα πιέζουμε "ENTER", τότε το πρόγραμμα αρχίζει να ψάχνει για τους πελάτες που έχουν αυτό το Α.Φ.Μ ή για τους πελάτες που το Α.Φ.Μ τους αρχίζει από τους αριθμούς που πληκτρολογήσαμε.

Αφού βρει κάποιον πελάτη, στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 6.3.2. Αν πιέσουμε "N" προχωράμε στην διαδικασία της εκτύπωσης αυτού του πελάτη. Ταυτόχρονα το πρόγραμμα ψάχνει να βρει τον επόμενο πελάτη που έχει αυτό το Α.Φ.Μ ή το Α.Φ.Μ του αρχίζει από αυτούς τους αριθμούς. Αν τον βρει εμφανίζεται στην οθόνη πάλι η εικόνα 6.3.2. Σε περίπτωση που δεν βρει άλλους πελάτες ή δεν έχει βρει κανέναν πελάτη, τότε πιέζοντας οποιοδήποτε πλήκτρο επιστρέφουμε στην εικόνα 6.3.1.

Αν στην ερώτηση "Να εκτυπωθεί (N/O);" απαντήσουμε "O", ο συγκεκριμένος πελάτης δεν εκτυπώνεται και ακολουθούμε πάλι την παραπάνω διαδικασία.

Τέλος αν αντί να πληκτρολογήσουμε το Α.Φ.Μ του πελάτη πιάσουμε "ENTER", επιστρέφουμε πάλι στην εικόνα 6.3.1.

Κωδικός :	Επώνυμο :.....	Όνομα :.....
Α.Φ.Μ. :..... Ο.Ο.Υ. :.....	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :.....	
ΤΗΛ.1 :..... ΤΗΛ.2 :..... ΤΕΛΕΧ :..... FAX :.....	ΟΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :..... ΠΟΛΗ :.....	
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :.....		
ΠΛΗΡΩΜΗ :..... ΤΡΑΠΕΖΑ :.....	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΜΕΣΩ Α.Φ.Μ. [esc επιστρέφεις ή enter συνεχίζεις]

Εικόνα 6.3.1

Κωδικός : 2	Επώνυμο :ΧΑΤΖΗΣ	Όνομα :ΑΝΤΡΕΑΣ
Α.Φ.Μ. :3232344 Ο.Ο.Υ. :Α'ΠΑΤΡΩΝ	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :SINDEY	
ΤΗΛ.1 :432432 ΤΗΛ.2 : ΤΕΛΕΧ : FAX :	ΟΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :ΑΓ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 37 ΠΟΛΗ :ΠΑΤΡΑ	
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :ΕΜΠΟΡΟΣ		
ΠΛΗΡΩΜΗ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ ΤΡΑΠΕΖΑ :ΙΟΝΙΚΗ	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΝΑ ΕΚΤΥΠΩΘΕΙ (N/O);

Εικόνα 6.3.2

6.4. Εκτύπωση μέσω Επωνυμίας

Πιέζοντας το 4 από το μενού της εκτύπωσης πελατών, μπορούμε να εκτυπώσουμε τις καρτέλλες κάποιου ή κάποιων πελατών μέσω της επωνυμίας. Στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 6.4.1.

Αν πιέσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο προηγούμενο μενού (της εκτύπωσης), ενώ πιέζοντας "ENTER" μας ζητάει να γράψουμε την επωνυμία του πελάτη.

Πληκτρολογούμε την επωνυμία και έπειτα πιέζουμε "ENTER", τότε το πρόγραμμα αρχίζει να ψάχνει για τους πελάτες που έχουν αυτή την επωνυμία ή για τους πελάτες που η επωνυμία τους αρχίζει από τα γράμματα που πληκτρολογήσαμε.

Αφού βρει κάποιον πελάτη, στην οθόνη εμφανίζεται η εικόνα 6.4.2. Αν πιέσουμε "N" προχωράμε στην διαδικασία της εκτύπωσης αυτού του πελάτη. Ταυτόχρονα το πρόγραμμα ψάχνει να βρει τον επόμενο πελάτη που έχει αυτή την επωνυμία ή η επωνυμία του αρχίζει από αυτά τα γράμματα. Αν τον βρει εμφανίζεται στην οθόνη πάλι η εικόνα 6.4.2. Σε περίπτωση που δεν βρει άλλους πελάτες ή δεν έχει βρει κανέναν πελάτη, τότε πιέζοντας οποιοδήποτε πλήκτρο επιστρέφουμε στην εικόνα 6.4.1.

Αν στην ερώτηση "Να εκτυπωθεί (N/O);" απαντήσουμε "O", ο συγκεκριμένος πελάτης δεν εκτυπώνεται και ακολουθούμε πάλι την παραπάνω διαδικασία.

Τέλος αν αντί να πληκτρολογήσουμε την επωνυμία του πελάτη πιάσουμε "ENTER", επιστρέφουμε πάλι στην εικόνα 6.4.1.

Κωδικός :	Επώνυμο :.....	Όνομα :.....
Α.Φ.Μ. :.....	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :.....	
Ω.Ο.Υ. :.....		
ΤΗΛ.1 :.....	ΟΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :.....	
ΤΗΛ.2 :.....	ΠΟΛΗ :.....	
ΤΕΛΕΧ :.....		
FAX :.....		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :.....		
ΠΛΗΡΩΜΗ :.....	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :.....	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΜΕΣΩ ΕΠΩΝΥΜΙΑΣ [esc επιστρέφεις ή enter συνεχίζεις]

Εικόνα 6.4.1

Κωδικός : 2	Επώνυμο :ΧΑΤΖΗΣ	Όνομα :ΑΝΤΡΕΑΣ
Α.Φ.Μ. :3232344	ΕΠΩΝΥΜΙΑ :SINDEY	
Ω.Ο.Υ. :Α'ΠΑΤΡΩΝ		
ΤΗΛ.1 :432432	ΟΔΟΣ-ΑΡΙΘΜΟΣ :ΑΓ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 37	
ΤΗΛ.2 :	ΠΟΛΗ :ΠΑΤΡΑ	
ΤΕΛΕΧ :		
FAX :		
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ :ΕΜΠΟΡΟΣ		
ΠΛΗΡΩΜΗ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	ΠΡΩΤΗΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	
ΤΡΑΠΕΖΑ :ΙΟΝΙΚΗ	ΕΙΣΠΡΑΚΤΟΡΑΣ :ΑΠ'ΕΥΘΕΙΑΣ	

ΜΗΝΥΜΑ : ΝΑ ΕΚΤΥΠΩΘΕΙ (N/O);

Εικόνα 6.4.2

6.5. Εκτύπωση μερικών Πελατών

Πιέζοντας το 5 από το μενού της εκτύπωσης , μπορούμε να εκτυπώσουμε τις καρτέλες μερικών πελατών. Στην οθόνη μας εμφανίζεται η εικόνα 6.5.1. και 6.5.2.

Βλέπουμε ότι εμφανίζεται η συγκεντρωτική κατάσταση των πελατών. Αν πιέσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο προηγούμενο μενού, ενώ αν πιέσουμε οποιοδήποτε άλλο πλήκτρο, πηγαίνουμε στην εικόνα 6.

Πιέζοντας "ENTER" πρέπει να πληκτρολογήσουμε τον κωδικό εγγραφής του πελάτη (μετά "enter") απ' όπου θα αρχίσει η εκτύπωση. Στην συνέχεια θα πρέπει να πληκτρολογήσουμε τον κωδικό εγγραφής του πελάτη όπου θα τελειώσει η εκτύπωση. Για παράδειγμα, αν δώσουμε από 5 έως 20, τότε θα αρχίσουν να εκτυπώνονται όλοι οι πελάτες που έχουν κωδικό εγγραφής από 5 έως 20.

Αν αντί να πληκτρολογήσουμε τους κωδικούς εγγραφής των πελατών πιέσουμε "ENTER", επιστρέφουμε στο μενού της εκτύπωσης.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΕΠΩΝΥΜΟ	ΟΝΟΜΑ	Α.Φ.Μ.	ΤΗΛΕΦΩΝΟ	ΕΠΩΝΥΜΙΑ
1	ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ	ΝΙΚΟΣ	3213333	323245	Ο ΝΙΚΟΣ
2	ΧΑΤΖΗΣ	ΑΝΤΡΕΑΣ	3232344	432432	SINDEY
3	ΣΑΒΒΟΠΟΥΛΟΣ	ΓΙΑΝΝΗΣ	3424445	324453	
4	ΖΑΓΟΡΙΤΗΣ	ΚΩΣΤΑΣ	3244555	321434	
5	ΚΑΛΑΜΑΡΑΣ	ΑΝΤΡΕΑΣ	3213444	324435	
6	ΚΑΡΑΓΚΟΥΝΗΣ	ΘΑΝΑΣΗΣ		310270	
7			3452362	654031	ΔΟΜΗ Ο.Ε.
8	ΡΑΡΑΣ	GEORGE		324455	
9	ΓΑΡΩΙΚΗΣ	ΚΩΣΤΑΣ		0643 2235	
10	ΖΗΣΗΣ	ΑΝΤΩΝΗΣ		0683 2256	
11				647302	AMSTEL
12	ΚΟΥΡΩΗΣ	ΓΕΩΡΓΙΟΣ	3214234	324443	
13	ΣΕΡΕΤΗΣ	ΔΗΜΗΤΡΗΣ	3213214	321332	
14	ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ	ΗΛΙΑΣ		324532	
15	ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ	ΗΛΙΑΣ		434522	
16	TAYLOR	JOHN		323321	
17	ΔΟΥΡΩΟΥΝΗΣ	ΘΥΜΙΟΣ		345255	
18	ΒΕΡΡΑΣ	ΝΙΚΟΣ		453423	
19	ΚΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ	ΓΕΩΡΓΙΟΣ	324234	342423	
20	ΝΙΚΟΛΑΪΔΟΥ	ΙΩΑΝΝΑ	234444	345343	ΦΑΡΜΑΚΕΙΟ

ΠΙΕΣΤΕ ΕΝΑ ΠΛΗΚΤΡΟ ΓΙΑ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ή ESC ΓΙΑ ΤΕΛΟΣ

Εικόνα 6.5.1

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΕΠΩΝΥΜΟ	ΟΝΟΜΑ	Α.Φ.Μ.	ΤΗΛΕΦΩΝΟ	ΕΠΩΝΥΜΙΑ
21	ΧΑΡΜΑΝΖΗΣ	ΚΩΣΤΑΣ	3213455	234524	

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΜΕΡΙΚΩΝ ΚΑΡΤΩΝ

ΑΠΟ : ΕΩΣ :

Εικόνα 6.5.2

6.6. Εκτύπωση όλου του αρχείου

Πιέζοντας το δ από το μενού της εκτύπωσης, έχουμε την δυνατότητα εκτύπωσης όλων των πελατών με την μορφή της εικόνας 6.1.3. Αρχικά μας εμφανίζεται το μήνυμα "Άνοιξε τον εκτυπωτή και πύεσε ένα πλήκτρο".

Αν πιέσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο μενού της εκτύπωσης, ενώ αν πιέσουμε κάποιο άλλο πλήκτρο, τότε αρχίζει η εκτύπωση.

6.7. Εκτύπωση διευθυνσιογράφου

Πιέζοντας το 7 από το μενού της εκτύπωσης, έχουμε την δυνατότητα εκτύπωσης όλων των πελατών σε μια συγκεντρωτική εμφάνιση. Το μήνυμα που εμφανίζεται στην οθόνη είναι "Άνοιξε τον εκτυπωτή και πρέσε κάποιο πλήκτρο". Αν πιέσουμε "ESC" επιστρέφουμε στο μενού της εκτύπωσης, ενώ αν πιέσουμε κάποιο πλήκτρο αρχίζει η εκτύπωση. Το αποτέλεσμα της εκτύπωσης φαίνεται στη εικόνα 6.7.1.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΕΠΩΝΥΜΟ	ΌΝΟΜΑ	Α.Φ.Μ.	ΤΗΛΕΦΩΝΟ	ΕΠΩΝΥΜΙΑ
1	ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ	ΝΙΚΟΣ	3213333	323245	Ο ΝΙΚΟΣ
2	ΧΑΤΖΗΣ	ΑΝΤΡΕΑΣ	3232344	432432	SINDEY
3	ΣΑΒΒΩΠΟΥΛΟΣ	ΓΙΑΝΝΗΣ	3424445	324453	
4	ΖΑΓΟΡΙΤΗΣ	ΚΩΣΤΑΣ	3244555	321434	
5	ΚΑΛΑΜΑΡΑΣ	ΑΝΤΡΕΑΣ	3213444	324435	
6	ΚΑΡΑΓΚΟΥΝΗΣ	ΘΑΝΑΣΗΣ		310270	
7			3452362	654031	ΩΟΜΗ Ο.Ε.
8	ΡΑΡΑΣ	GEORGE		324455	
9	ΓΑΡΩΙΚΗΣ	ΚΩΣΤΑΣ		0643 2235	
10	ΖΗΣΗΣ	ΑΝΤΩΝΗΣ		0683 2256	
11				647302	AMSTEL
12	ΚΟΥΡΩΗΣ	ΓΕΩΡΓΙΟΣ	3214234	324443	
13	ΣΕΡΕΤΗΣ	ΔΗΜΗΤΡΗΣ	3213214	321332	
14	ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ	ΗΛΙΑΣ		324532	
15	ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ	ΗΛΙΑΣ		434522	
16	TAYLOR	JOHN		323321	
17	ΔΟΥΦΩΟΥΝΗΣ	ΘΥΜΙΟΣ		345255	
18	ΒΕΡΡΑΣ	ΝΙΚΟΣ		453423	
19	ΚΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ	ΓΕΩΡΓΙΟΣ	324234	342423	
20	ΝΙΚΟΛΑΡΩΠΟΥΛΟΥ	ΙΩΑΝΝΑ	234444	345343	ΦΑΡΜΑΚΕΙΟ
21	ΧΑΡΜΑΝΖΗΣ	ΚΩΣΤΑΣ	3213455	234524	

Εικόνα 6.7.1

6.8. Επιστροφή

Πιέζοντας το 8 από το μενού της εκτύπωσης, επιστρέφουμε στο κυρίως μενού.

7. ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ

Πιέζοντας το 7 από το αρχικό μενού, γίνεται η ταξινόμηση των πελατών.

Η ταξινόμηση γίνεται αλφαβητικά, πρώτα με το "ΕΠΩΝΥΜΟ" και έπειτα με το "ΟΝΟΜΑ". Επίσης γίνεται και ανακατάταξη του κωδικού εγγραφής. Αυτό μπορούμε να το καταλάβουμε επιστρέφοντας πάλι στην συγκεντρωτική εμφάνιση. Τη σύγκριση μπορούμε, επίσης, να την κάνουμε βλέποντας τις εικόνες 5.1 και 7.1.

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΕΠΩΝΥΜΟ	ΟΝΟΜΑ	Α.Φ.Μ.	ΤΗΛΕΦΩΝΟ	ΕΠΩΝΥΜΙΑ
979			3452362	654031	ΔΟΜΗ Ο.Ε.
980				647302	AMSTEL
981	ΡΑΡΑΣ	GEORGE		324455	
982	TAYLOR	JOHN		323321	
983	ΒΕΡΡΑΣ	ΝΙΚΟΣ		453423	
984	ΓΑΡΔΙΚΗΣ	ΚΩΣΤΑΣ		0643 2235	
985	ΔΟΥΦΔΟΥΝΗΣ	ΘΥΜΙΟΣ		345255	
986	ΖΑΓΟΡΙΤΗΣ	ΚΩΣΤΑΣ	3244555	321434	
987	ΖΗΣΗΣ	ΑΝΤΩΝΗΣ		0683 2256	
988	ΚΑΛΑΜΑΡΑΣ	ΑΝΤΡΕΑΣ	3213444	324435	
989	ΚΑΡΑΓΚΟΥΝΗΣ	ΘΑΝΑΣΗΣ		310270	
990	ΚΟΥΡΩΗΣ	ΓΕΩΡΓΙΟΣ	3214234	324443	
991	ΚΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ	ΓΕΩΡΓΙΟΣ	324234	342423	
992	ΝΙΚΟΛΑΡΟΠΟΥΛΟΥ	ΙΩΑΝΝΑ	234444	345343	ΦΑΡΜΑΚΕΙΟ
993	ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ	ΗΛΙΑΣ		324532	
994	ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ	ΗΛΙΑΣ		434522	
995	ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ	ΝΙΚΟΣ	3213333	323245	Ο ΝΙΚΟΣ
996	ΣΑΒΒΟΠΟΥΛΟΣ	ΓΙΑΝΝΗΣ	3424445	324453	
997	ΣΕΡΕΤΗΣ	ΔΗΜΗΤΡΗΣ	3213214	321332	
998	ΧΑΡΜΑΝΖΗΣ	ΚΩΣΤΑΣ	3213455	234524	

ΠΙΕΣΤΕ ΕΝΑ ΠΛΗΚΤΡΟ ΓΙΑ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ή ESC ΓΙΑ ΤΕΛΟΣ

Εικόνα 7.1

8. ΤΕΛΟΣ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

Πιέζοντας το 8 από το αρχικό μενού, μπορούμε να βγούμε από το πρόγραμμα. Βλέπουμε ότι εμφανίζεται το μήνυμα "Είσαι σίγουρος (N/O);". Αν πιέσουμε "O" παραμένουμε στο πρόγραμμα, ενώ αν πιέσουμε "N" επιστρέφουμε στο DOS.