



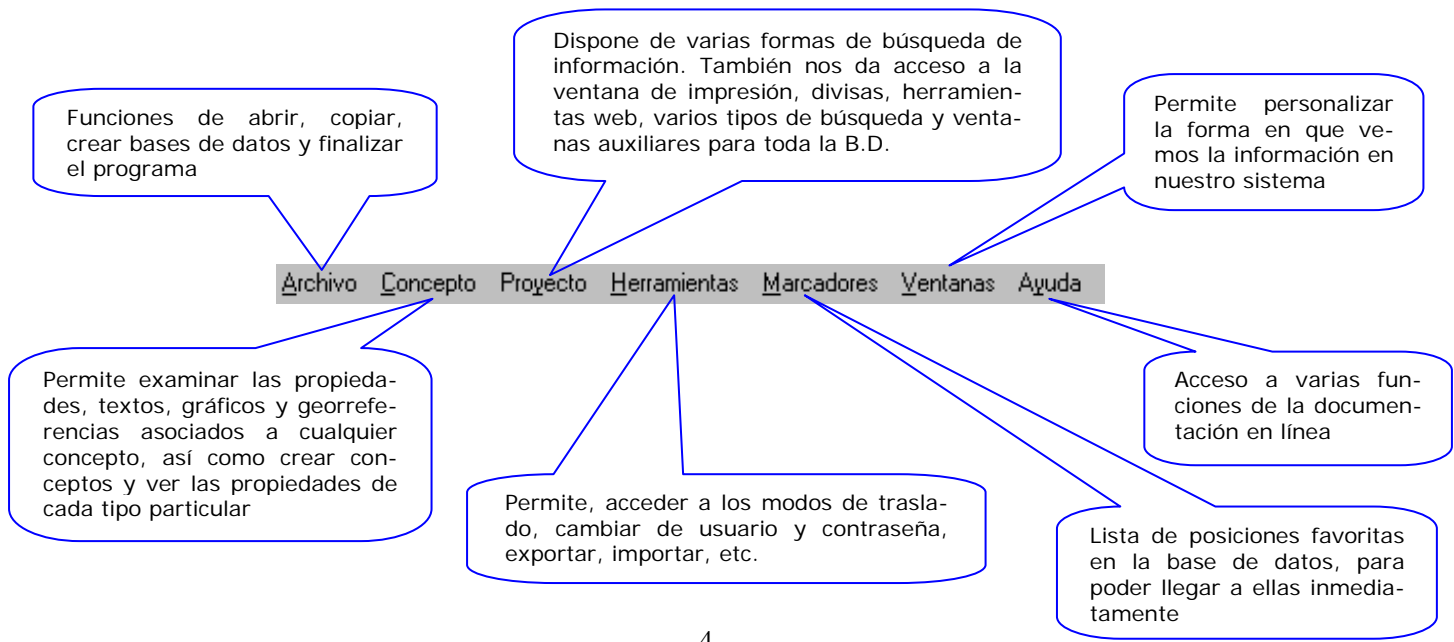
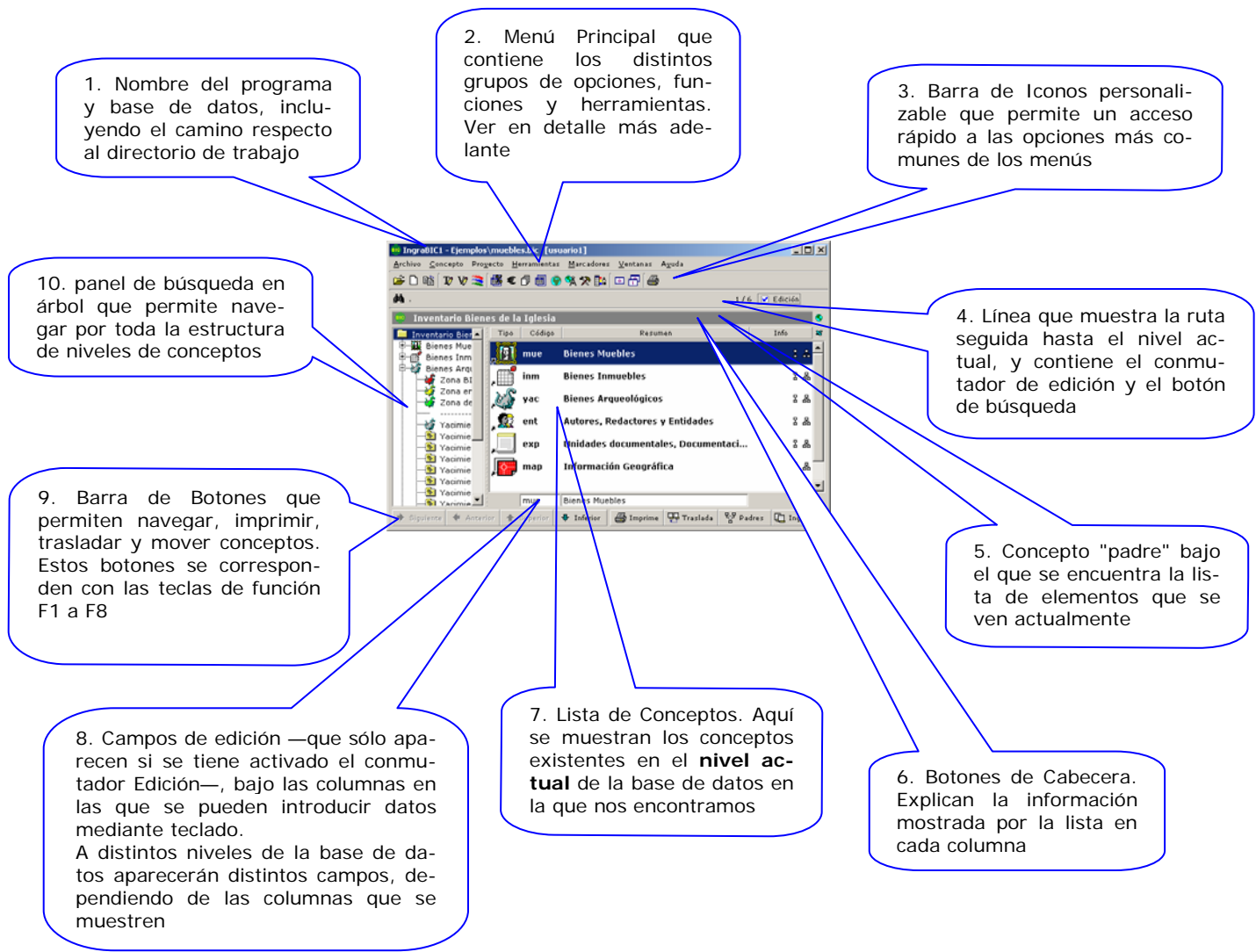
Guía rápida

IngraBIC 4.0

Contenido:

La ventana Principal.....	4
Botones de Cabecera y Lista de Conceptos.....	5
Navegación por los conceptos de la base	6
Propiedades de Muebles	7
Muebles e inmuebles	8
Propiedades comunes: ventanas Texto y Gráficos	9
Ventana de Geomapas	10
Georreferencias y Propiedades	11
Informes y configuración de impresora	12
Búsqueda de información en la baseAcceso del usuario al sistema	13
Acceso del usuario al sistema	14

La ventana Principal

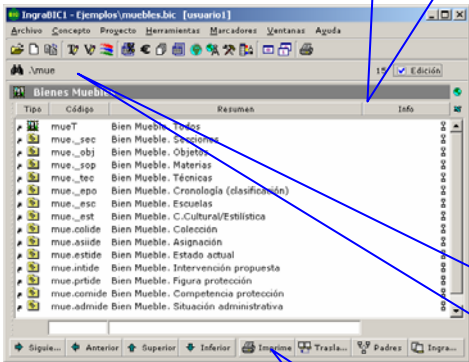


Botones de Cabecera y Lista de Conceptos

Botones de la Cabecera. Describen la información mostrada en la lista de conceptos, los botones que se muestran varían en función del lugar donde nos encontremos: una búsqueda, una lista de padres, una lista de hijos...

Clic con el botón derecho en el botón de cabecera de cualquier columna, abre el menú contextual para mostrar más campos y herramientas diversas

Doble clic en la línea de bien Mueble, abre su ventana de propiedades

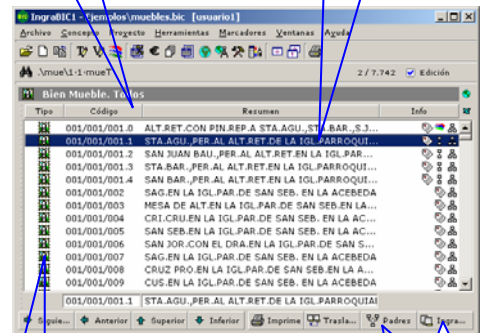


En la lista de conceptos estamos en el segundo nivel de profundidad (bajo la carpeta \mue, como muestra la línea de camino)

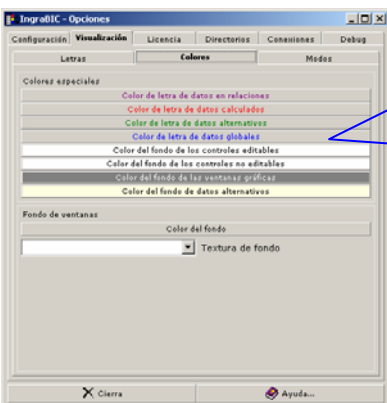
Imprime en pantalla o en papel, una ficha especial para cada tipo de objeto o concepto seleccionado actualmente, con su formato particular de datos

Botones de Navegación. Permiten que nos desplacemos por la lista de conceptos, entre padres del mismo nivel y en profundidad (subiendo y bajando a distintos niveles)

Arrastrando una selección de líneas desde una posición a otra señalando en la columna de Tipo, podemos cambiar de orden los conceptos

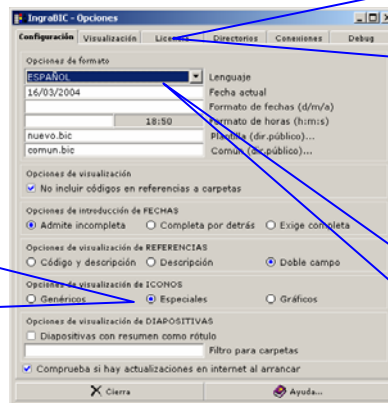


Traslada información a la segunda ventana principal (que se abre con el botón IngraBIC2) teniendo en cuenta las opciones de la ventana Modos Traslada



Colores y tipos de letra que utiliza el programa en todos sus rótulos y campos

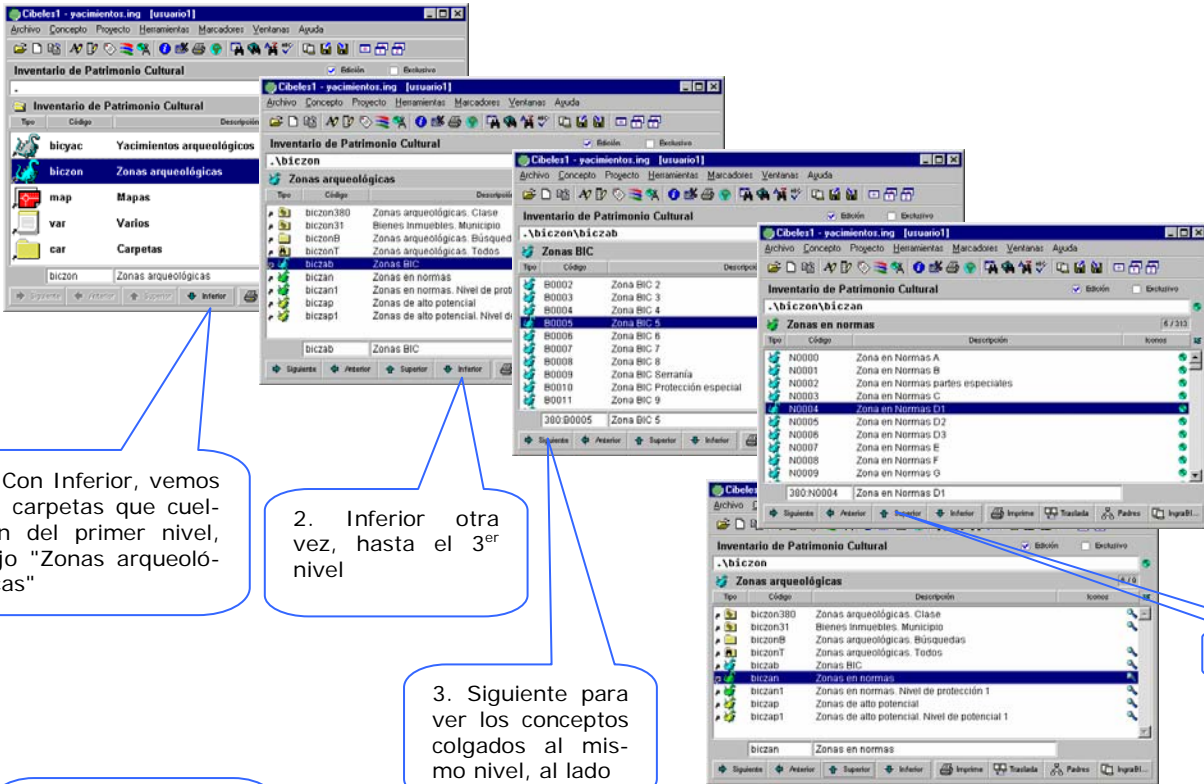
Permite asociar iconos particulares a conceptos, no sólo los estándar de Tipos



Botones para instalar permisos telefónico o desde disquete, de licencia que se entrega con el CD-ROM, para poder utilizar el programa

Lenguaje de los rótulos del programa, informes, ventanas, mensajes...

Navegación por los conceptos de la base



1. Con Inferior, vemos las carpetas que cuelgan del primer nivel, bajo "Zonas arqueológicas"

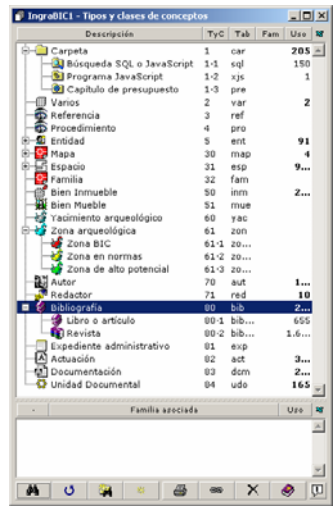
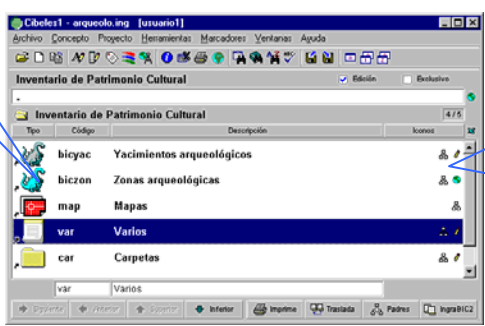
2. Inferior otra vez, hasta el 3er nivel

3. Siguiete para ver los conceptos colgados al mismo nivel, al lado

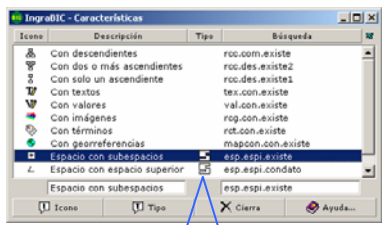
4. Superior

Todos los conceptos son un objeto de un único tipo, que puede ser cualquiera de los mostrados en la ventana Tipos de conceptos

A su vez, los conceptos del mismo tipo pueden tener asociada distinta información (gráficos, textos, georeferencias, relación con otros conceptos, términos de clasificación...). Los iconos de la columna Info muestran qué clase de información poseen, aparte de las propiedades inherentes a su tipo



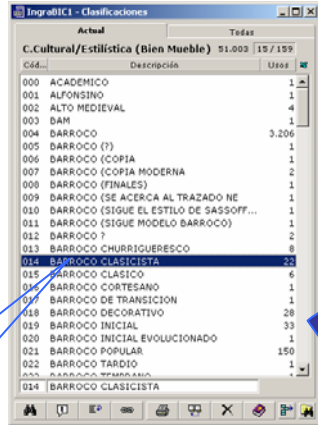
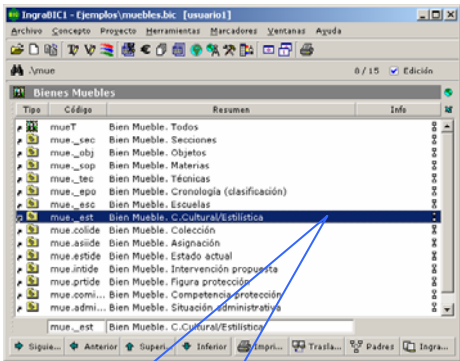
En ambas ventanas podemos elegir los iconos que representarán a cada tipo de concepto o de información asociado



Además, en la de Características podemos definir más elementos, según la información asociada que nos interese mostrar

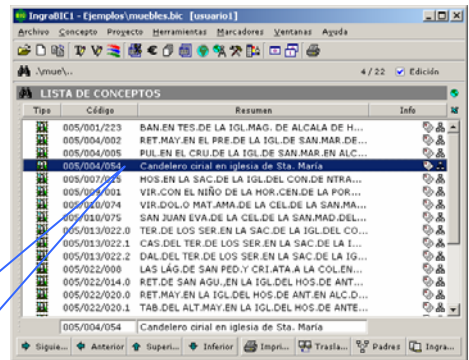
Propiedades de Muebles

Partimos del archivo de Muebles e Inmuebles, para ver otros objetos distintos. Pulsando Menú Archivo • Abre archivo, seleccionamos *muebles.ing*

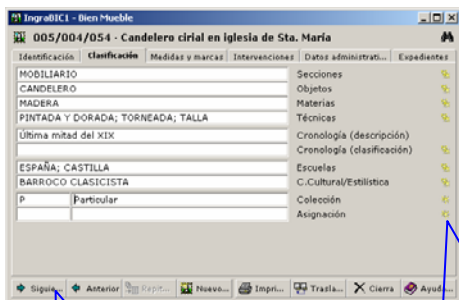
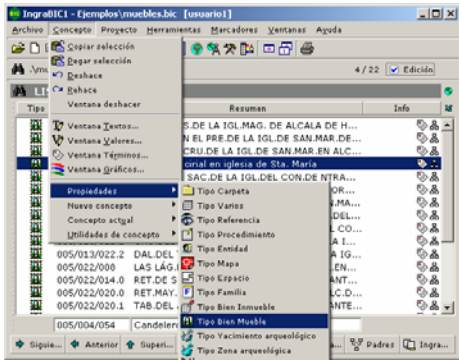


Haciendo doble clic sobre cualquiera estas líneas de tipo búsqueda, se nos muestra la ventana Clasificaciones, con las correspondientes al Tipo que hemos seleccionado (en este caso "C.Cultural/Estilística")

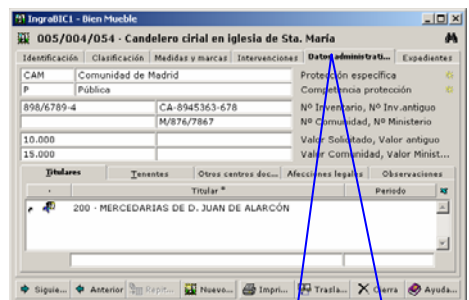
Haciendo doble clic sobre el valor deseado del tipo ("Barroco clasicista"), se muestra en la ventana principal la lista de conceptos resultado de la búsqueda con ese valor



Mediante un doble clic sobre el icono del concepto, abrimos la ventana de propiedades. La ventana se abre mostrando la pestaña en la que se dejó la última vez



Los campos que tienen un botón con una marca azul, hacen referencia a otros conceptos de un Tipo distinto, cuya ventana de propiedades se puede ver pulsando el botón



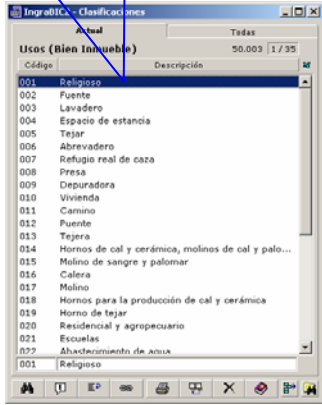
Editando datos desde esta ventana, podemos desplazarnos por la lista de conceptos mediante las teclas F1 y F2

Los campos con botón de marca amarilla (una o dos), hacen referencia al Código y/o Descripción de una Clasificación, cuya lista de valores se pueden ver pulsando el botón

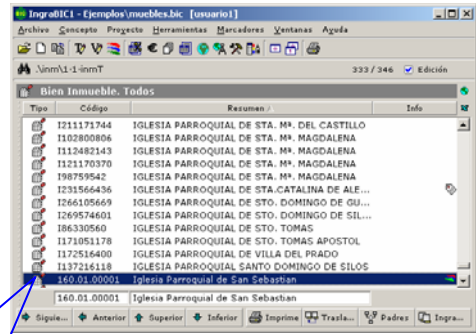
Cada pestaña muestra un grupo de datos distintos, incluso con controles distintos: listas, listas desplegadas, campos múltiples, textos extensos...

Muebles e inmuebles

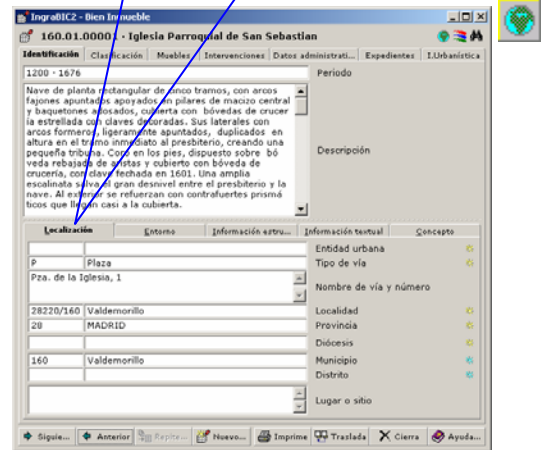
Buscando bajo la carpeta "Bienes inmuebles", "Bienes Inmuebles. Usos", seleccionamos 'Religioso' con doble clic



Se muestran los inmuebles que cumplen con esa característica entre su información. Haciendo doble clic en el icono de Tipo del inmueble **160.01.00001**, se nos muestran sus propiedades



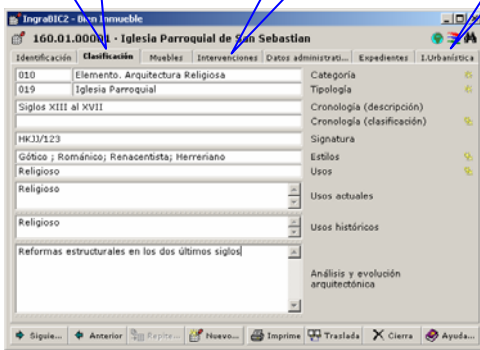
En cada pestaña encontramos un grupo de información. En Identificación-Localización tenemos todos los datos de posición, y pulsando el botón Geomapa, vamos a su situación georeferenciada.



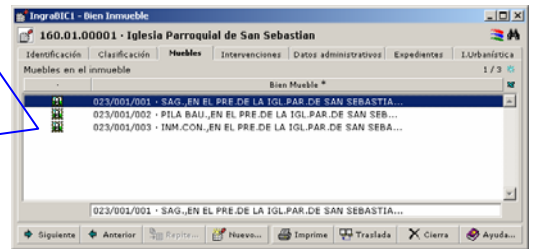
En I.Urbanistica están las superficies ocupadas, referencias y planeamientos urbanísticos

En Intervenciones vemos el estado actual, el historial de intervenciones pasadas, y las que se recomiendan

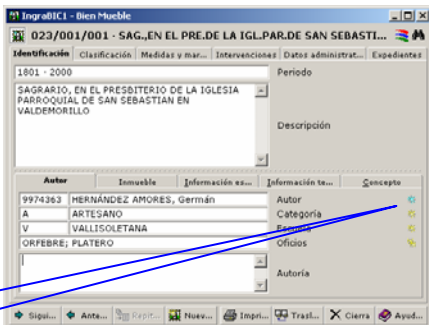
En Clasificación vemos todos los detalles de tipo, estilo, época, descripciones, etc.



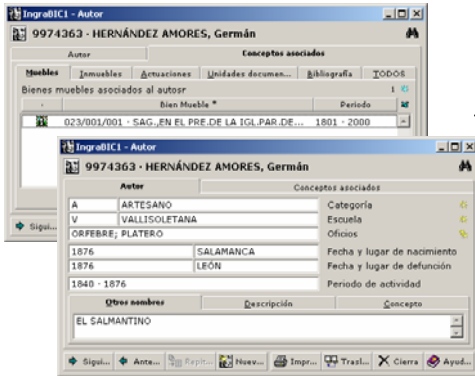
En Muebles tenemos la relación de todos los que contiene el inmueble. En Identificación- Información estructurada- Inmuebles, también una lista de inmuebles incluidos (claustros, otras salas...)



Acceso al Inmueble desde el Mueble



Acceso al Autor desde el Mueble



Propiedades comunes: ventanas Texto y Gráficos

Podemos introducir un texto descriptivo extenso sin definir ningún tipo: un texto "plano" que se asocia al concepto

En 'Tipo de texto' podemos definir uno o varios para clasificar información textual. Son textos RTF (texto rico) que permite atributos como negrita, cursiva, colores...

La ventana Gráficos muestra en un panel, un catálogo de dispositivas de todos los gráficos asociados al concepto actual

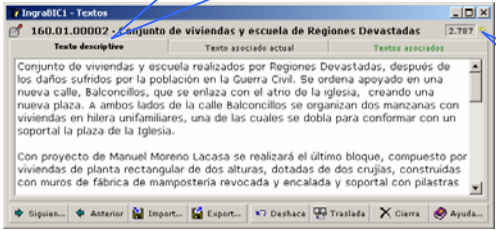
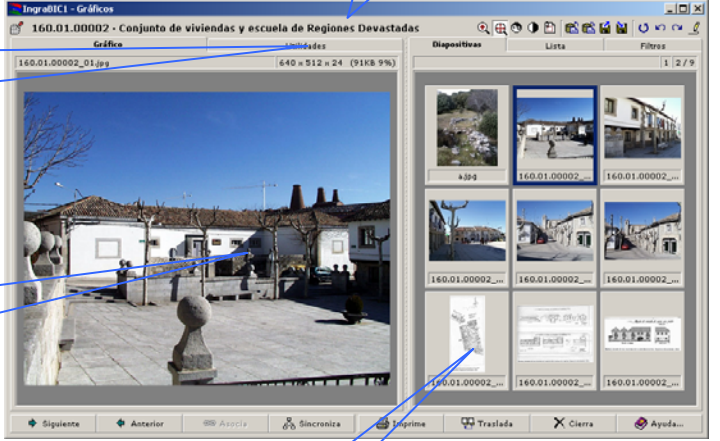

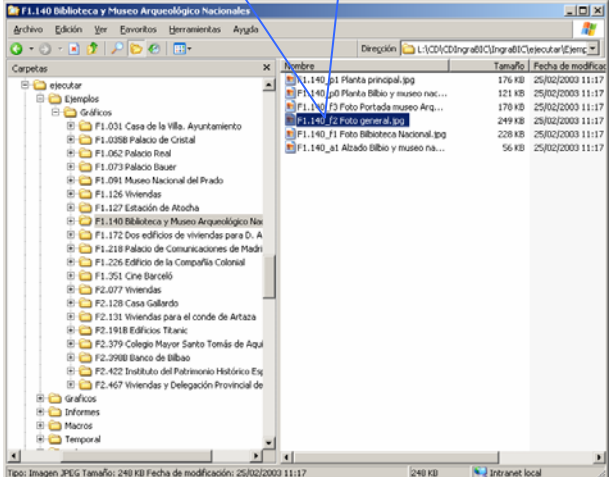
También podemos ver una lista de dispositivas resultada de la búsqueda de gráficos por algún criterio: una máscara de códigos, que no tengan concepto asociado, etc.

Entre todas las herramientas de la ventana, tenemos la posibilidad de hacer zoom marcando un recuadro con el ratón

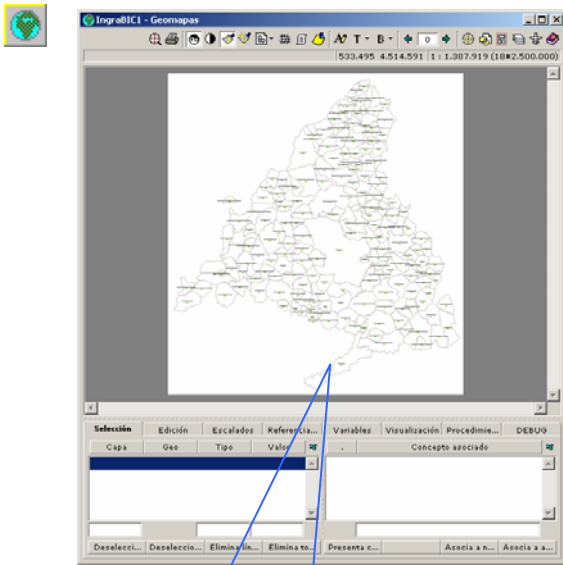
Haciendo clic sobre las dispositivas, se muestra en el panel la imagen en media resolución o la máxima de la imagen

Podemos agregar los archivos con el botón Pega, Importa o arrastrándolos desde el Explorador de Windows y soltándolos en la pestaña de dispositivas

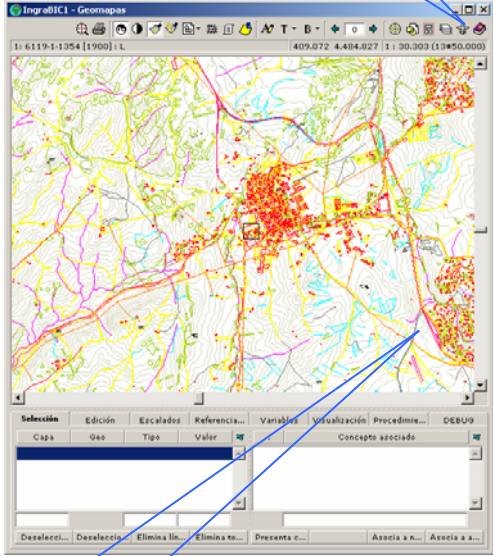
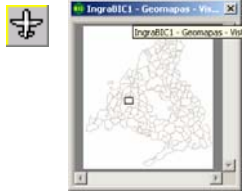
Para agregar nuevas imágenes a uno o varios conceptos de la base, tenemos dos opciones: vincularlas a archivos externos o incrustar los gráficos con los datos de la base

Ventana de Geomapas



La vista aérea muestra recuadrada la zona actual en el geomapa



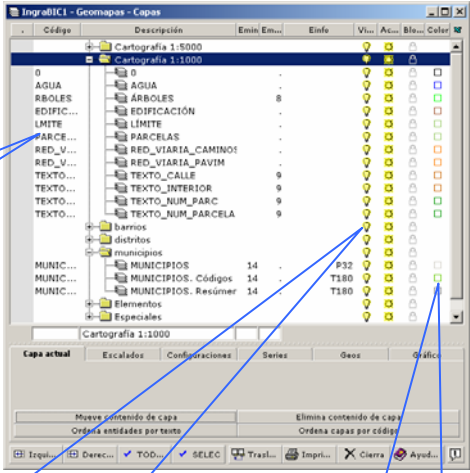
Mediante el botón Capas de conceptos, accedemos a la estructura que nos muestra las tramas, bordes, colores, etc. para cada capa de datos definida

El Geomapa representa todos los mapas incluidos en la B.D. es información gráfica por capas a diversas escalas. La ventana Tiene muchas herramientas para visualizar y editar la información vectorial

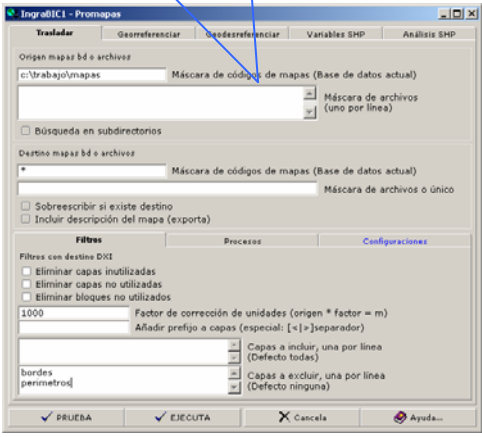


Las Georreferencias son información asociada a un concepto, igual que puede serlo una foto o un texto. Cualquier objeto de cualquier tipo puede tenerlas: nos sitúa lo que representa un concepto, en un mapa o

Los elementos gráficos (líneas, bloques, textos, rellenos...) se pueden modificar sobre la ventana Geomapas, pero para la introducción masiva de archivos de mapas y/o planos, y su asociación a conceptos, utilizamos herramientas de exportación / importación



Las capas se organizan por niveles en forma de árbol. Se pueden expandir y ocultar las capas definidas en la base de la forma habitual en estos controles

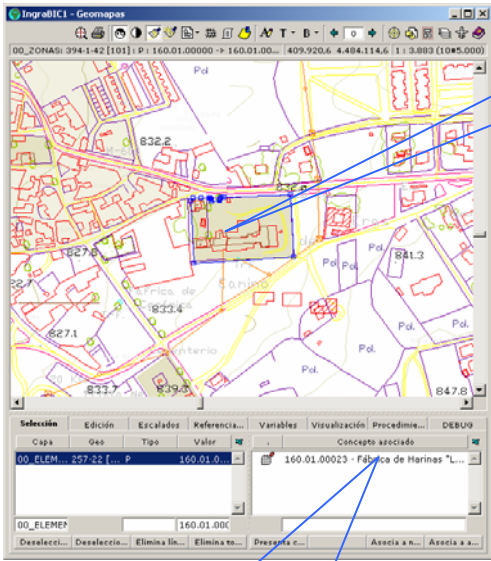


Para cada capa, la 'bombilla' indica si está visible, el 'sol', si está activada en colores y rellenos, y el 'candado' si está bloqueada para edición. Mediante doble clic sobre el icono se cambia de estado, y la activación es jerárquica en las carpetas, aunque podemos cambiar cualquiera de ellas sin estar activada la capa "padre"

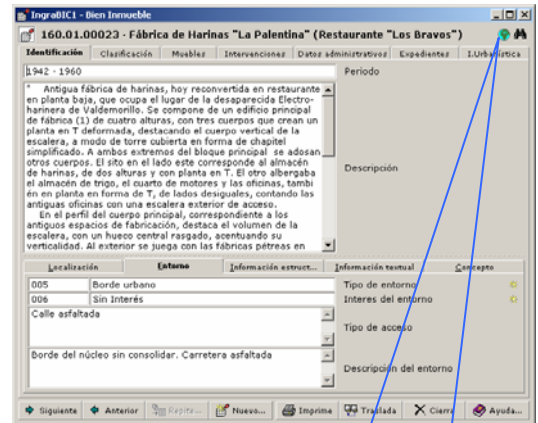
El recuadro es una muestra del color de borde de fondo y trama elegidos para representar la capa en la ventana Geomapas y Georreferencias

Georreferencias y Propiedades

Haciendo doble clic sobre el Geomapa en la zona de la georreferencia, accedemos a la ventana de propiedades de esa región especial. En este caso es un Inmueble



Clic
Clic
1

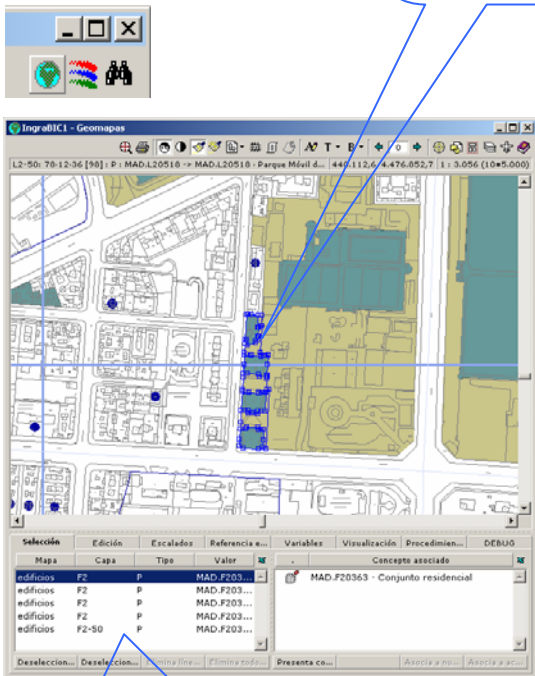


Clic
Clic
2

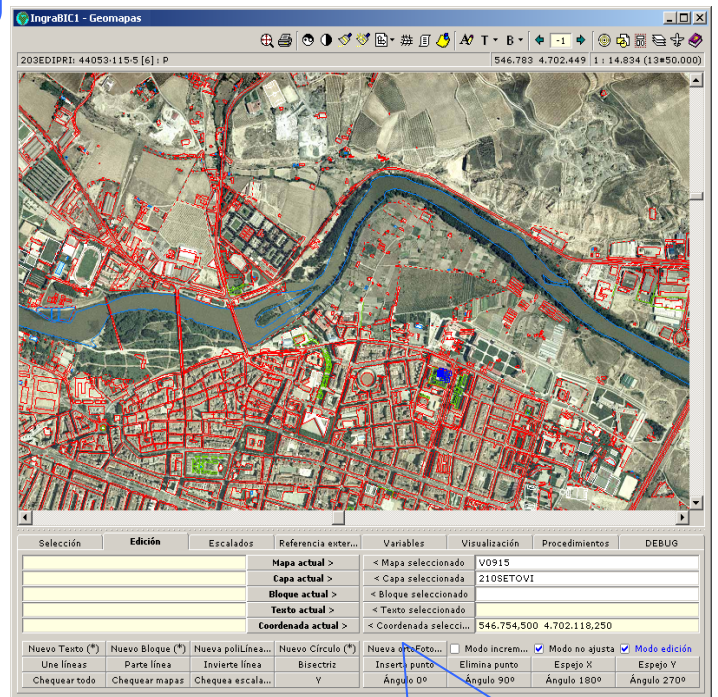
Si la referencia gráfica está relacionada con más de un concepto de cualquier Tipo o Clase, la lista se muestra en esta pestaña, y haciendo doble clic en ella, accedemos a las ventanas de propiedades

Un mismo concepto también puede tener más de una georreferencia

Al pinchar en el botón Geomapa, pasa a primer plano esa ventana con un zoom centrado en la zona de georreferencia, destacada con el color azul de la selección

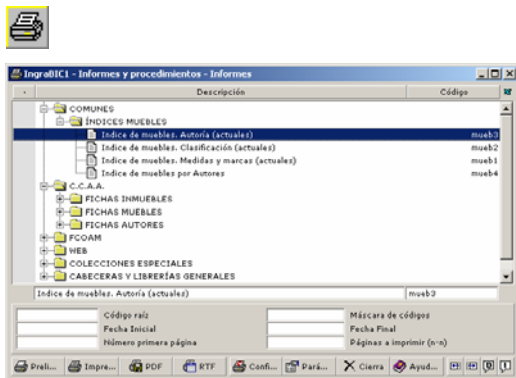


Información adicional del mapa, capa, tipo de entidad gráfica y propiedades asociadas a la selección



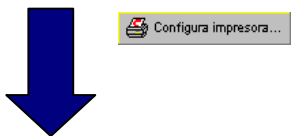
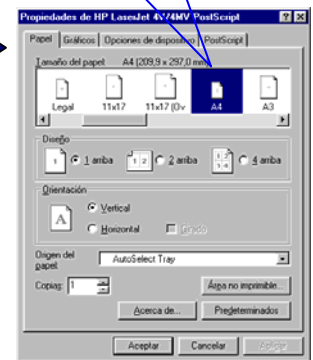
Como fondo de cualquier conjunto de mapas, se puede poner otra B.D. externa (que se puede utilizar como referencia para editar, además). También podemos tener ortofotos en una capa, además de bloques, líneas y textos

Informes y configuración de impresora

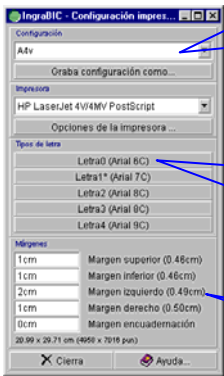


Se puede acceder a las opciones del driver de cada impresora de la lista desplegable, para cambiar la orientación de página, tamaño, núm. de copias o lo que permita cada driver

Opciones de la impresora ...



Podemos mantener grabadas en archivos independientes, configuraciones de impresora con todas las características que vemos en esta pantalla



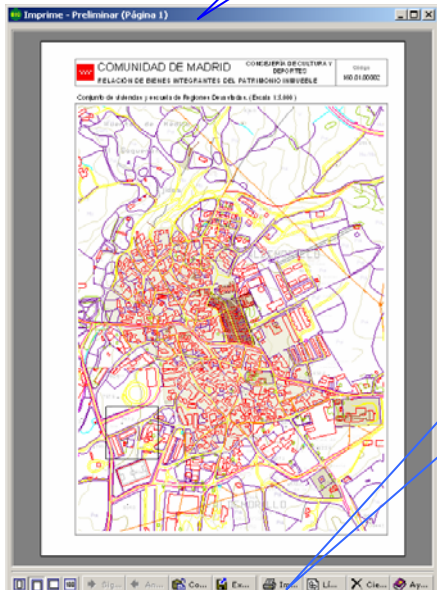
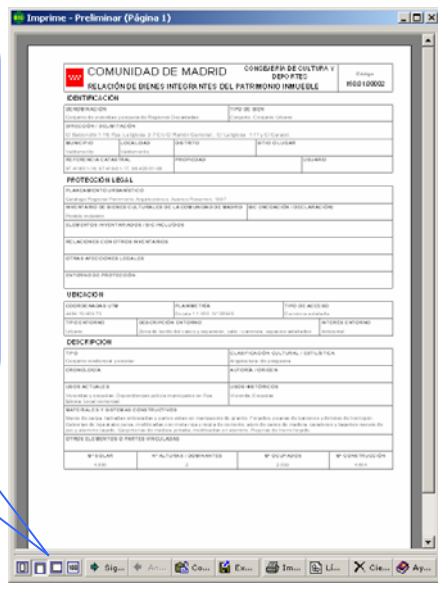
Podemos seleccionar distintos tipos de letras para cada una de las que utiliza el informe mediante un diálogo estándar de Windows en cada botón

Podemos modificar los márgenes en todos los informes que no tengan definidos unos en particular dentro del programa

Preliminar

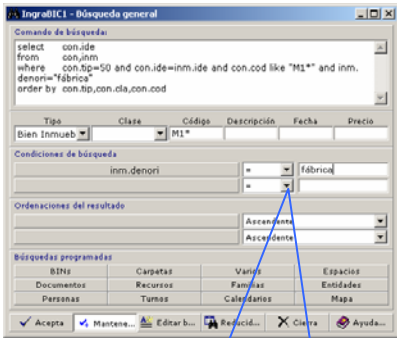
La ventana preliminar se muestra al imprimir hacia pantalla desde la ventana Imprime y desde el botón de impresión de cualquier ventana de propiedades

Hay 4 modos predefinidos de zoom: ajustando completamente a la ventana, en vertical, en horizontal o a tamaño 100% de la resolución de impresora. Aparte, podemos hacer un zoom dinámico con el ratón, sobre cualquier zona



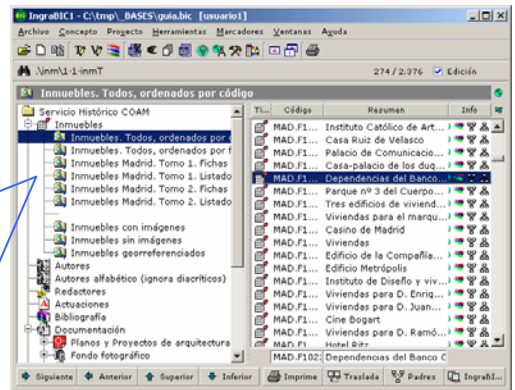
Podemos imprimir en papel, las páginas una a una, si el informe o la ficha tienen varias

Búsqueda de información en la base

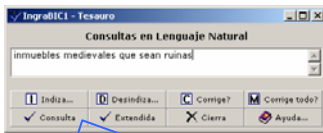


En ventana principal, el panel izquierdo muestra el esquema de niveles en la base de datos de una forma rápida e intuitiva.

La principal ventaja sobre la navegación por el panel derecho es que se ven varios niveles simultáneamente pudiendo ir con un clic a la lista de conceptos de un nivel a otro



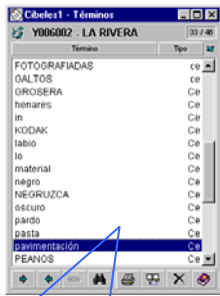
Permite realizar búsquedas complejas mediante varios criterios, seleccionando como condición el tipo de concepto, un operador entre un campo del concepto o relación y un valor, el campo por el cual se mostrarán ordenados los datos y otros



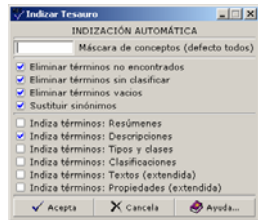
Permite búsqueda en lenguaje natural, es decir, realizar búsquedas utilizando un lenguaje normal sin recurrir a selección de ordenes o comandos. Se basa en la indización por términos de la base, que se realiza en esta misma ventana



Permite localizar una lista de conceptos que contengan un término determinado. Al ir tecleando, nos vamos acercando alfabéticamente al término deseado, para poder localizar otros adyacentes



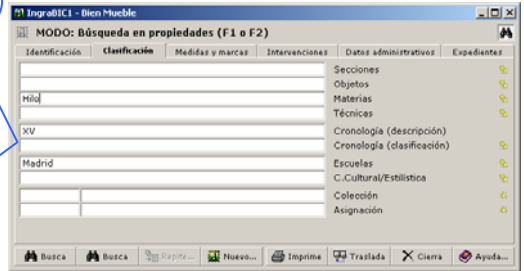
La ventana Términos permite el mantenimiento de términos de búsqueda: asociarlos a nuevos conceptos, desasociarlos del concepto actual, realizar una búsqueda por máscaras, eliminarlos...



La verdadera potencia de búsqueda por campos de la base de datos, la tenemos pulsando el conmutador Búsqueda de cualquier ventana de propiedades para realizar búsquedas QBE (mediante ejemplos)

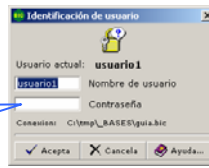


El contenido de los campos se pone en blanco para admitir los términos que queramos buscar en cada uno, y con los botones Busca se muestra el resultado en la ventana principal

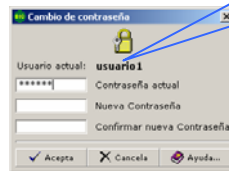


Acceso del usuario al sistema

Al arrancar el programa, se abre con el último archivo y usuario que lo ha utilizado. Sólo si el usuario tiene definida una clave de acceso, se solicita al abrir el archivo de B.D.



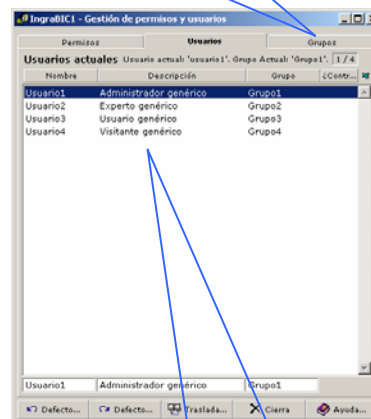
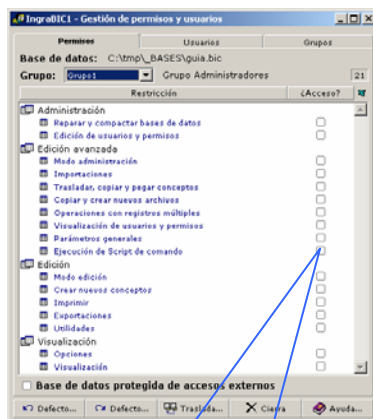
Un usuario puede cambiar su clave de acceso en cualquier momento, introduciendo la antigua



Para usuarios avanzados (administradores)

Al iniciar una nueva base de datos, siempre tenemos una plantilla de permisos y grupos de usuarios, con los más comunes, para no tener que partir de cero.

1. En la pestaña de Grupos de usuarios damos de alta grupos de usuarios asociándolos a niveles de permisos



Gestión de permisos permite establecer a nivel de interface (edición, botones, ventanas, etc.) varios niveles de permisos, para cada grupo de trabajo. Desde un nivel con permisos totales, hasta uno que sólo puede consultar ciertos datos

2. Podemos dar de alta nuevos usuarios y les asignamos a un grupo de usuarios, según los permisos que necesiten. Cuando el usuario entre por primera vez, podrá definir su contraseña