

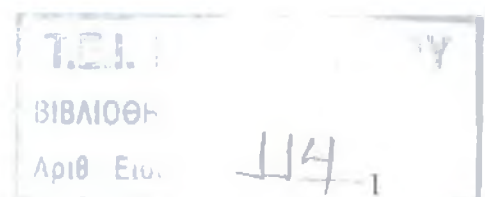
ΤΕΙ ΜΕΣΣΟΛΟΓΓΙΟΥ
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗ & ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ
Ε.Π.Δ.Ο.

Θέμα:

Σύστημα Εμπορικής Διαχείρισης
video club

Τσόπελος Γεώργιος ΑΜ:7477

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΝΙΚΟΛΑΟΣ Γ.ΚΟΣΜΑΣ



ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η εργασία που θα αναπτυχθεί πιο κάτω παρουσιάζει μια ολοκληρωμένη εφαρμογή για το εμπορικό κομμάτι και τον απόλυτο έλεγχο ενός video club. Έχει δημιουργηθεί για να διευκολύνει τους χρήστες να ελέγχουν την ενοικίαση των εμπορευμάτων τους και μέσα από τη συγκεκριμένη εφαρμογή να γνωρίζουν τις εισπράξεις τους, τα αποθέματά τους και στατιστικά στοιχεία, που θα βοηθήσουν για την πιο συμφέρουσα λειτουργία του video club.

Για τη συγκεκριμένη εφαρμογή χρησιμοποιήθηκε το παραθυρικό πρόγραμμα power builder[1]. Με τη βοήθεια του συγκεκριμένου προγράμματος έγινε η δημιουργία των απαιτούμενων data window, παραθύρων, γράφτηκε ο ανάλογος κώδικας για να εκτελούνται οι ενέργειες που έχει στη διάθεση του ο χρήστης και κατασκευάστηκε το ανάλογο μενού.

Η βάση που χρησιμοποιήθηκε είναι η SQL[2]. Με τη βοήθεια του power builder κατασκευάστηκαν τα αρχεία με τα ανάλογα πεδία το καθένα.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Η ΕΦΑΡΜΟΓΗ I-VIDEO

ΣΕΛ 4-5

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. POWER BUILDER & ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΑΡΧΕΙΩΝ

1.1.ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΑΡΧΕΙΩΝ	ΣΕΛ 6
1.2.ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ DATA WINDOW	ΣΕΛ 7-10
1.3.ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ WINDOW	ΣΕΛ 11-14
1.4.ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ MENU	ΣΕΛ 15-16

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ I-VIDEO

2.1.ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΙΝΑΚΩΝ	ΣΕΛ 17-27
2.2.ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ DATA WINDOW ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ	ΣΕΛ 28-36
2.3.ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ DATA WINDOW ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ	ΣΕΛ 37-44

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

3.1.WINDOW ΕΙΣΟΔΟΥ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ	ΣΕΛ 45
3.2.ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ WINDOW ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΝΟΥ	ΣΕΛ 46
3.3.ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ	ΣΕΛ 47
3.4.ΕΠΙΣΤΡΟΦΕΣ	ΣΕΛ 48
3.5.ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ	ΣΕΛ 49-52

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. ΚΩΔΙΚΑΣ

4.1.ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΟΔΟ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	ΣΕΛ 53
4.2.ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΙΤΛΩΝ	ΣΕΛ 54-55
4.3.ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΡΓΙΩΝ	ΣΕΛ 56-57
4.4.ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΦΙΛΜ	ΣΕΛ 58-60
4.5.ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ ΦΙΛΜ	ΣΕΛ 61-62
4.6.ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ ΧΡΕΩΣΗΣ	ΣΕΛ 63-64
4.7.ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΕΛΑΤΗ	ΣΕΛ 65-66
4.8.ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΡΟΜΗΘΕΥΤΩΝ	ΣΕΛ 67-68
4.9.ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΜΕΣΟΥ ΕΓΓΡΑΦΗΣ	ΣΕΛ 69-70

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΣΕΛ 71

Η ΕΦΑΡΜΟΓΗ i-video

- ❖ Η εφαρμογή του παρακάτω προγράμματος έχει ως σκοπό την απλούστερη λειτουργία ενός video club που σαν αντικείμενο έχει την ενοικίαση βιντεοκασετών ,DVD και παιχνιδιών για υπολογιστές ή κονσόλες.
- ❖ Περιγράφονται αναλυτικά όλα τα χρήσιμα πλήκτρα , ο τρόπος λειτουργίας των παραθύρων και πινάκων που χρησιμοποιούνται για την εισαγωγή στοιχείων ,η φιλοσοφία της εφαρμογής και ο τρόπος εκτέλεσης των διαφόρων εργασιών στον οποίο θα πρέπει να δώσετε ιδιαίτερη προσοχή έτσι ώστε να εκμεταλλευτείτε όλες τις δυνατότητες που σας προσφέρονται.
- ❖ Η εφαρμογή "i video" δημιουργήθηκε για να βοηθήσει όσο το δυνατόν περισσότερο .



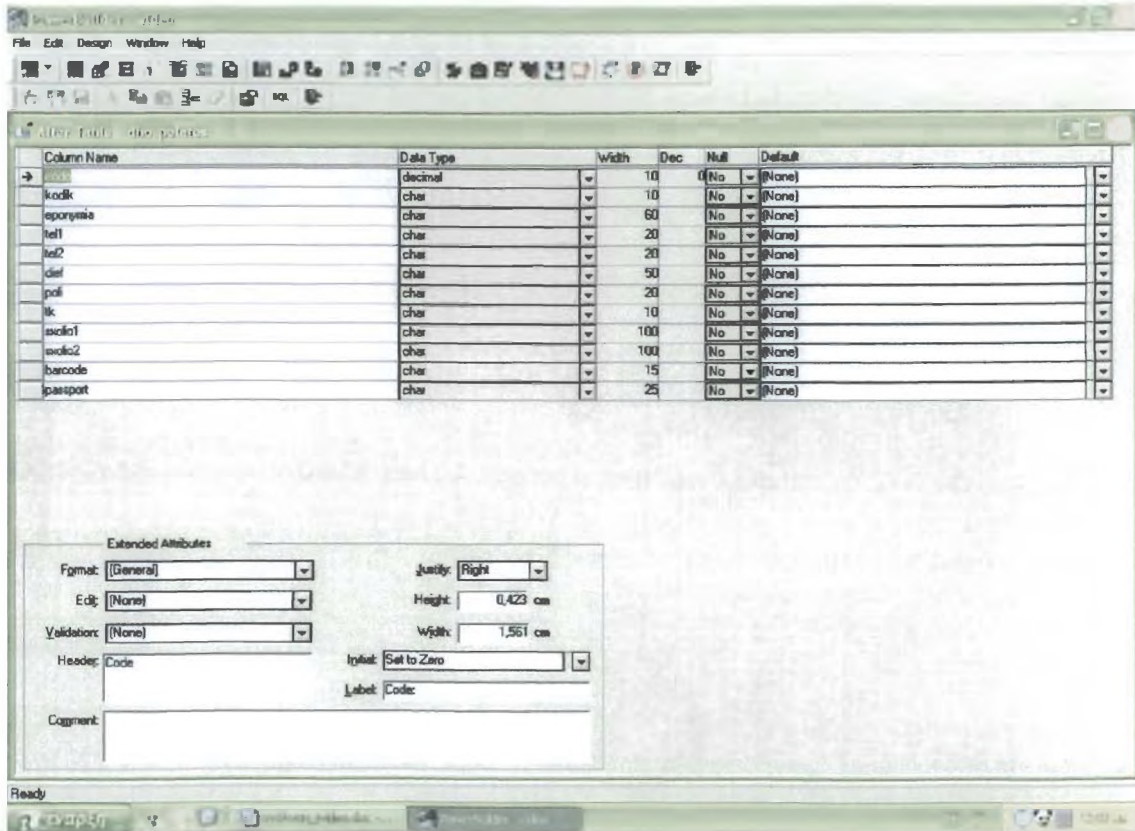
ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΚΕΝΤΡΙΚΗΣ ΟΘΟΝΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- ⚡ Στο συγκεκριμένο πρόγραμμα πολύ χρήσιμη και ευέλικτη είναι η χρήση του barcode. Σου δίνεται η δυνατότητα με το πάτημα ενός κουμπιού , στο ειδικό μηχάνημα αναγνώρισης της γραμματοσειράς barcode , η άμεση εισαγωγή στοιχείων στον υπολογιστή χωρίς δακτυλογράφηση και άλλες χρονοβόρες διαδικασίες.
- ⚡ Επίσης ουσιαστική είναι η αυτόματη καταμέτρηση των ημερών και ένδειξης του ποσού που θα πρέπει να πληρωθεί. Το πρόστιμο καθορίζεται από το χρήστη και μπορεί να κατηγοριοποιηθεί ανά είδος ταινίας.
- ⚡ Ακόμη η εισαγωγή δεδομένων είναι πολύ απλή ,καθώς και η διόρθωση ή διαγραφή κάποιου αρχείου μπορεί να γίνει με εύκολο τρόπο.
- ⚡ Υπάρχει ξεχωριστή οθόνη για ενοικίαση και για επιστροφή ή κοινή, ανάλογα με τις απαιτήσεις του εκάστοτε χρήστη. Οι συγκεκριμένες οθόνες ανοίχουν και με το πάτημα ενός κουμπιού της αρεσκείας του χρήστη από το πληκτρολόγιο(f1,f2,f3...).
- ⚡ Το πρόγραμμα σου παρέχει τη δυνατότητα με μία ειδική οθόνη, να δημιουργήσεις τα barcode που επιθυμείς και να τυπωθούν αυτόματα στον εκτυπωτή σου. Αυτού του είδους η λειτουργία μπορεί να φανεί χρήσιμη σε περίπτωση που υπάρχει μια ταινία παραπάνω από μια φορές ή σε περίπτωση που σβηστεί το barcode για κάποιο λόγο, να έχεις τη δυνατότητα να το ξανατυπώσεις.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1.

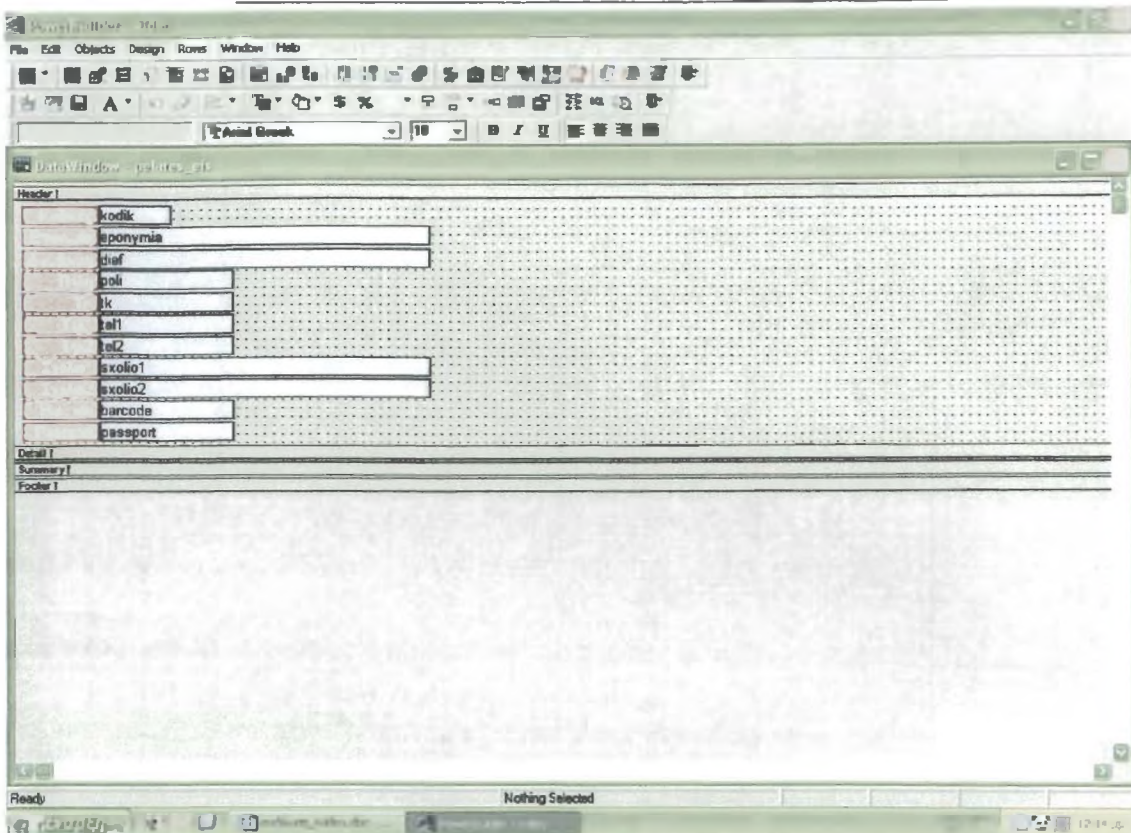
POWER BUILDER & ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΑΡΧΕΙΩΝ

1.1 ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΑΡΧΕΙΩΝ

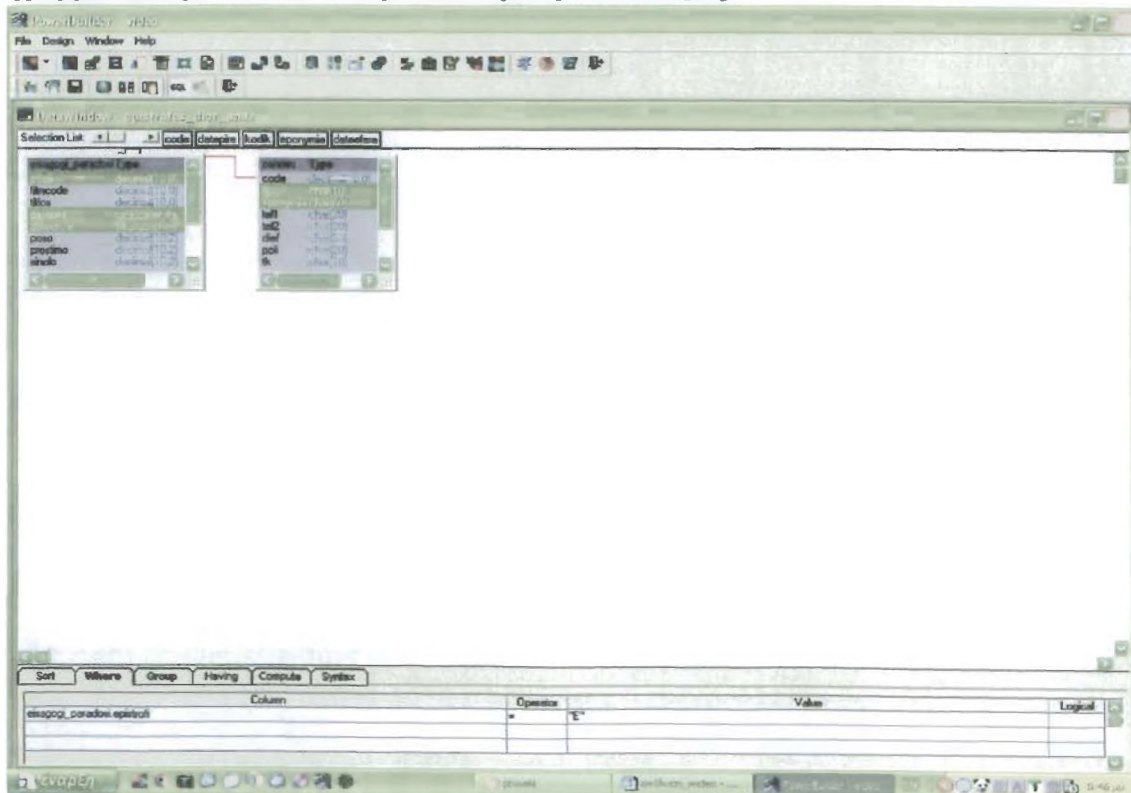


Ορίζουμε τα πεδία που επιθυμούμε ,τα χαρακτηριστικά τους και το μέγεθος τους. Αφού δημιουργήσουμε όλα τα αρχεία που θέλουμε ,προχωρούμε στην κατασκευή των data window.[3]

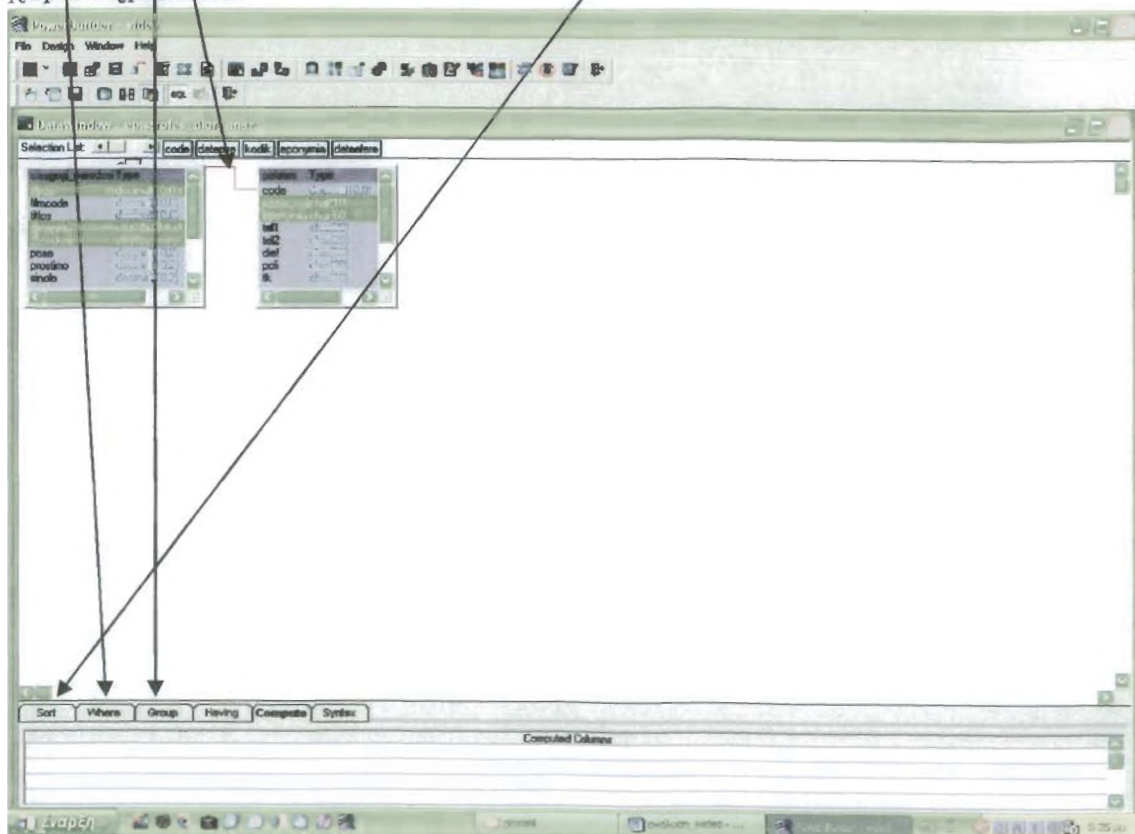
1.2 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ DATA WINDOW



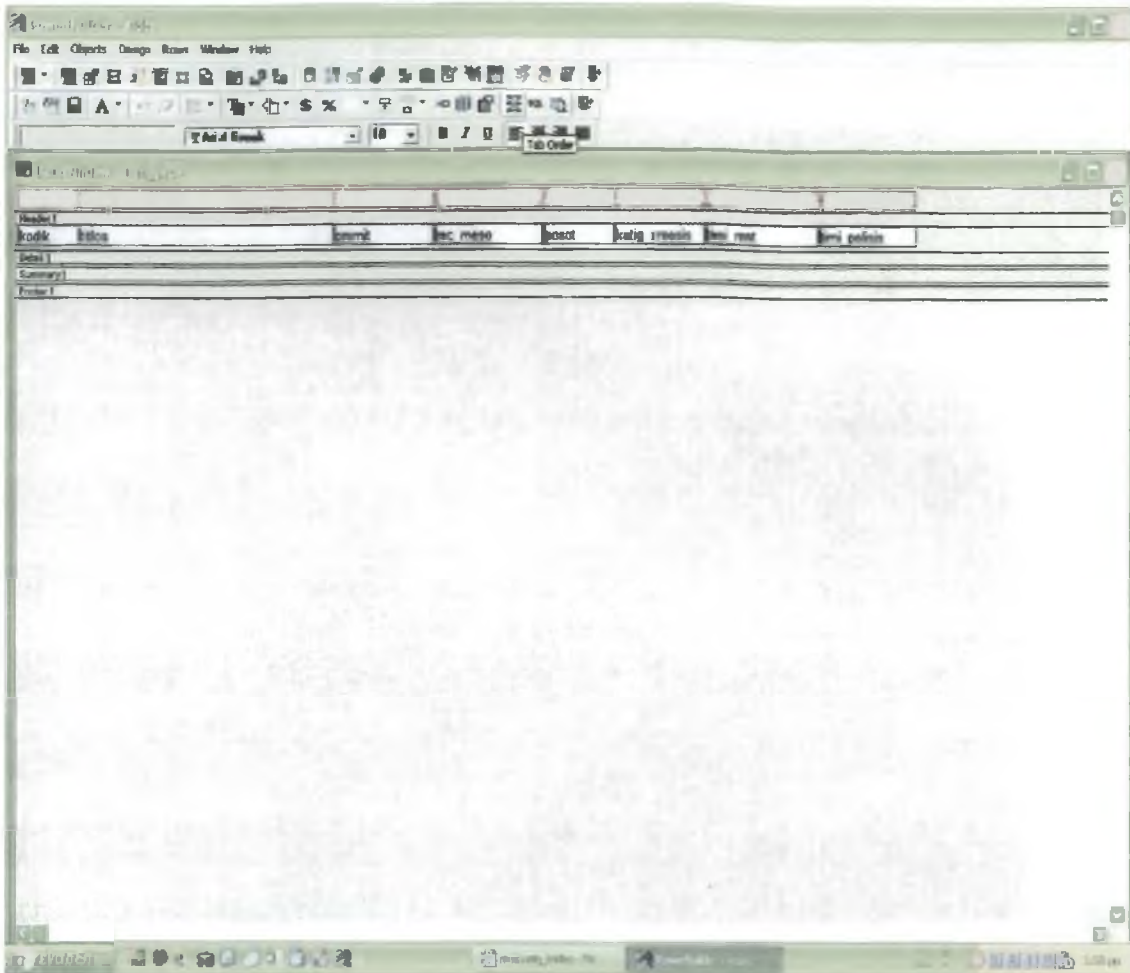
Στην περίπτωση αυτή επιλέγουμε ποια πεδία θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε και τα τοποθετούμε σε όποιες θέσεις επιθυμούμε. Μπορούμε να βάλουμε επικεφαλίδες στα πεδία, να τα χρωματίσουμε ανάλογα, να επιλέξουμε γραμματοσειρά και να τα τροποποιήσουμε αναλόγως.



Στη παραπάνω εικόνα κλικάρουμε τα πεδία των αρχείων που επιθυμούμε να εμπεριέχονται στο data window.[3]Επίσης έχουμε την δυνατότητα να κάνουμε σύνδεση δύο πινάκων ή και περισσότερων έτσι ώστε να παίρνουμε πεδία ταυτόχρονα από πολλούς πίνακες. Ακόμα είμαστε σε θέση να σορτάρουμε τις τιμές των πεδίων ανάλογα με το τι θέλουμε. Αυτό επιτυγχάνεται με την επιλογή sort. Εκεί λοιπόν τοποθετώντας τη σειρά με την οποία θέλουμε ,έχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα. Μπορεί να γίνει sort κατά κωδικό, κατά όνομα.. από το μεγαλύτερο προς το μικρότερο και αντίστροφα. Στην επιλογή where μπορούμε να κάνουμε διαχωρισμό των στοιχείων των πεδίων που εμείς θέλουμε, δηλώνοντας κάποιο κοινό χαρακτηριστικό που ομαδοποιεί μερικά στοιχεία. Έτσι θα εμφανίζονται αυτά που επιθυμούμε και όχι όλα. Τέλος στην επιλογή group μπορεί να πραγματοποιηθεί ομαδοποίηση των στοιχείων ανάλογα με το τι επιθυμούμε. Group κατά κοινό προηγουστή, κατά κάποιο κοινό χαρακτηριστικό.



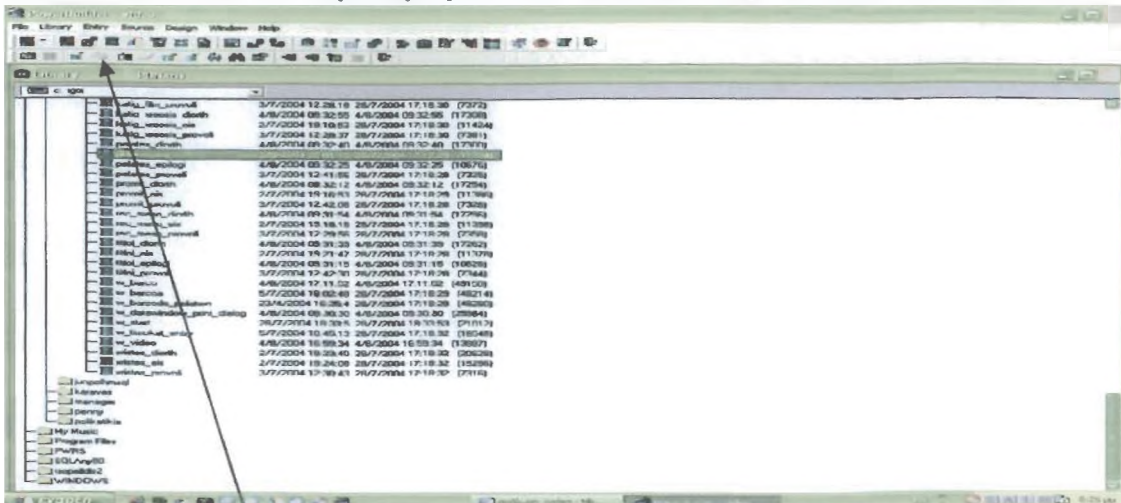
Πατώντας το κουμπί SQL ξαναγυρνάμε στην οθόνη για το σχεδιασμό των πεδίων. Μπορούμε να τοποθετήσουμε μέσα στο data window [3]ότι εμείς επιθυμούμε επιπλέον.



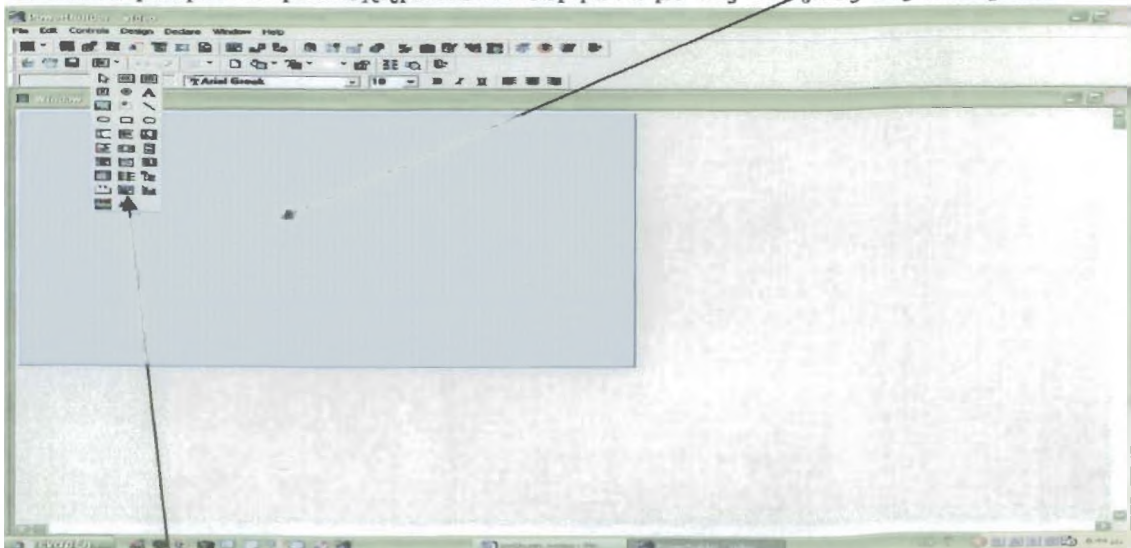
Όσον αφορά τη μορφοποίηση των πεδίων ο power builder μας δίνει πολλές επιλογές. Μπορούμε να επιλέξουμε το στυλ των πεδίων ,δηλαδή το πώς θα εμφανίζονται αυτά όταν τρέχει το πρόγραμμα. Μπορούν να είναι σε κουτί ή χωρίς, με σκίαση, με υπογράμμιση, τρισδιάστατο ή ακόμα και να αλλάζει μέγεθος. Για κάθε πεδίο μπορούμε να επιλέξουμε διαφορετική γραμματοσειρά, χρώμα γραμματοσειράς και χρώμα περιβάλλοντος. Μας παρέχεται η δυνατότητα να επιλέξουμε αν οι χαρακτήρες θα είναι έντονοι, υπογραμμισμένοι ή πλάγιοι καθώς και το μέγεθός τους.

1.3 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ WINDOW

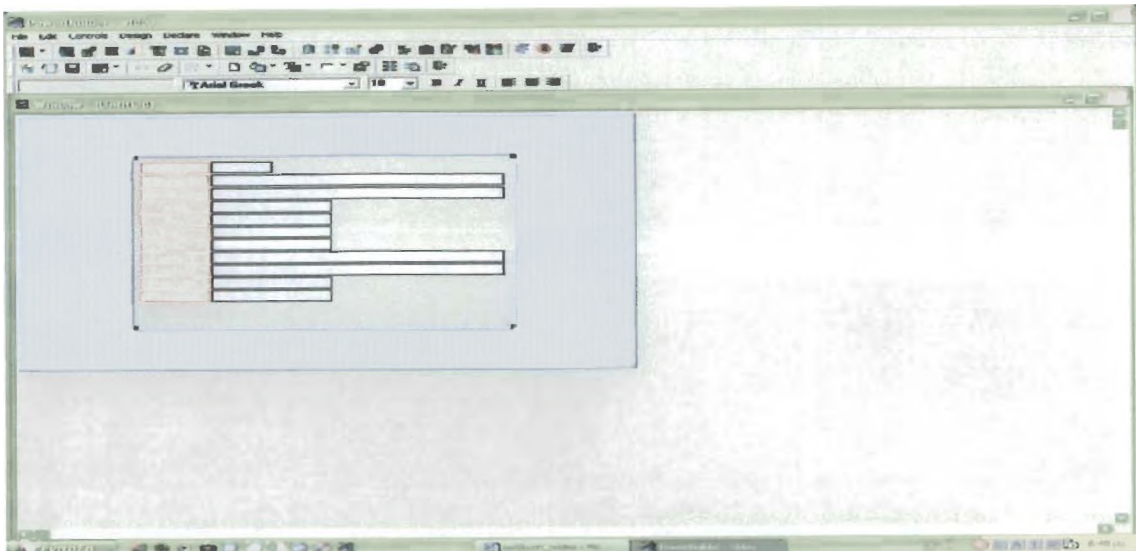
Window [4] είναι το παράθυρο μέσα στο οποίο θα πάει να πέσει το data window.



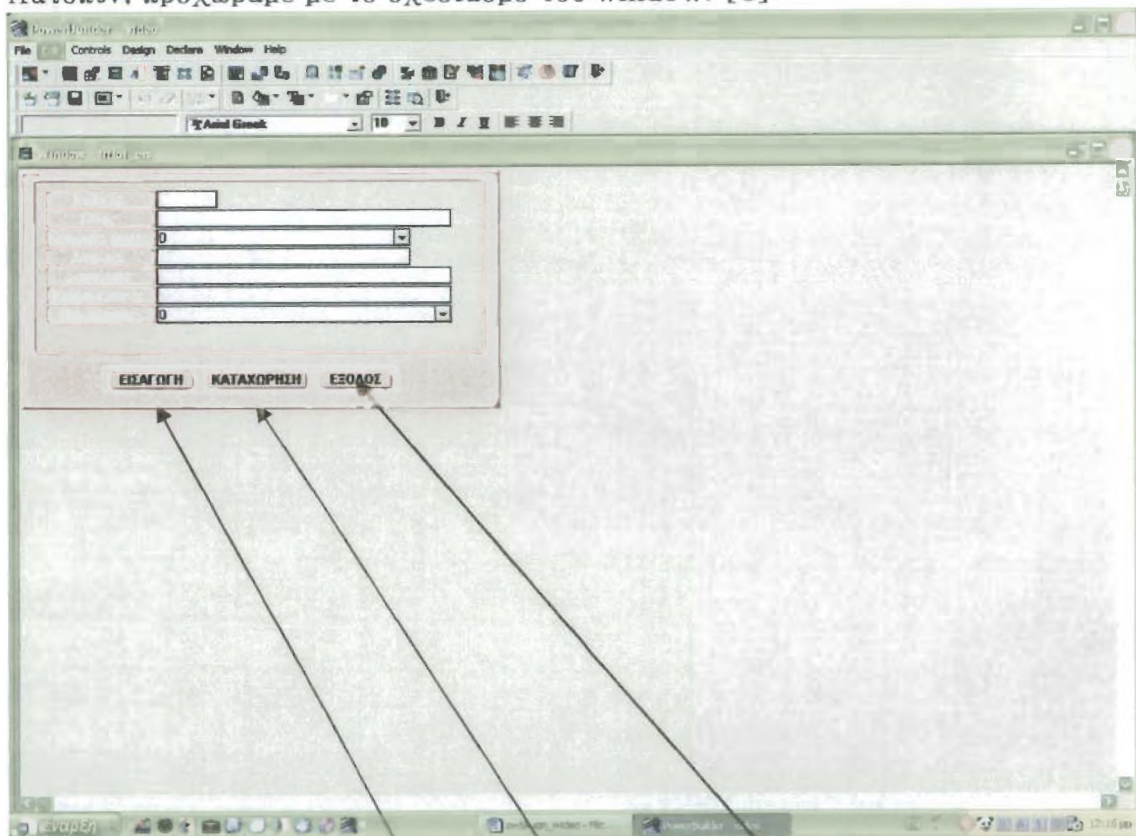
Επιλέγοντας νέο window[4] εμφανίζεται στην οθόνη ένα πρότυπο παραθύρου το οποίο μπορεί να μετασχηματιστεί σύμφωνα με τις ανάγκες τις δικές σου.



Πρώτη κίνηση είναι να τοποθετήσουμε μέσα στο window [4]το έτοιμο από πριν data window. [3]



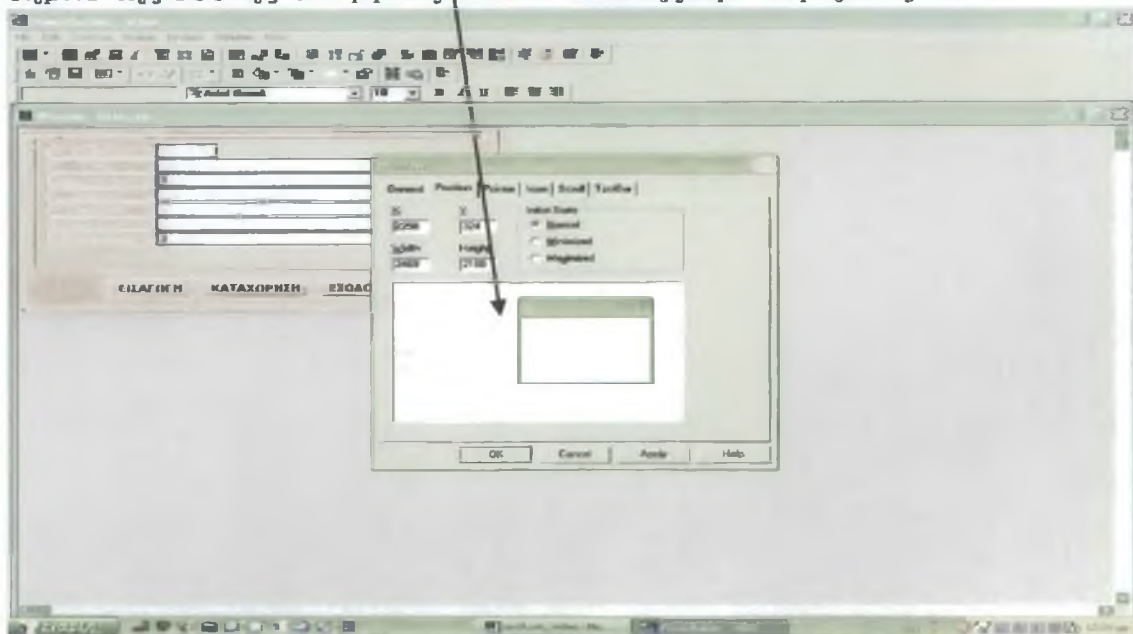
Κατόπιν, προχωράμε με το σχεδιασμό του window. [4]



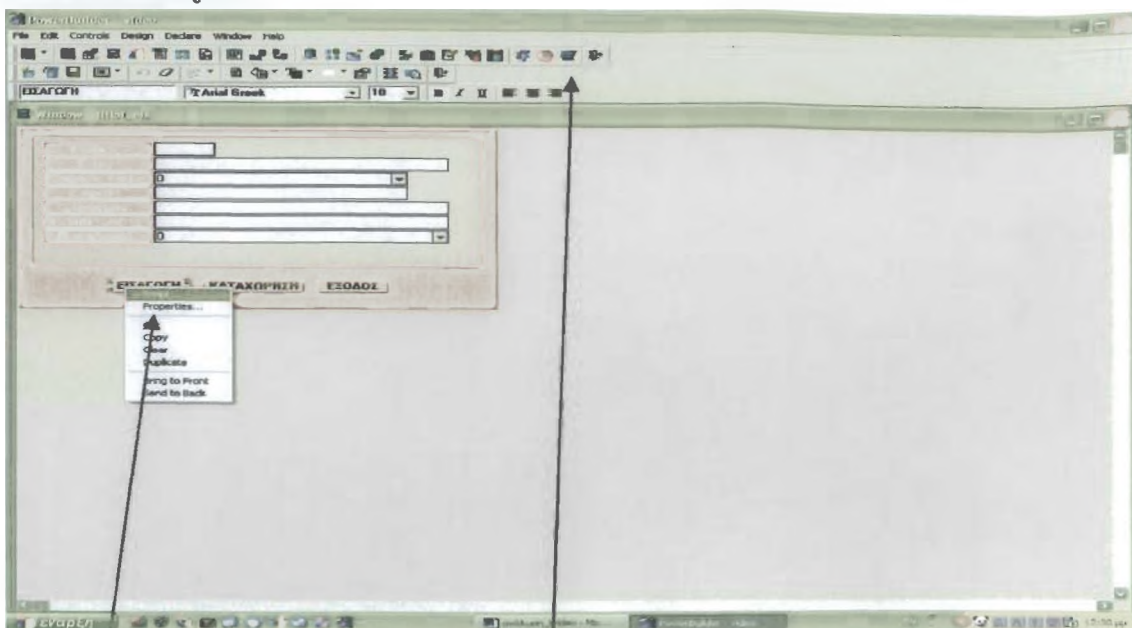
Βάζουμε κουμπιά για 'εισαγωγή', 'καταχώρηση' και 'έξοδος'. Αυτό το είδος των παραθύρων (windows) θα χρησιμοποιήσω για να κάνω εισαγωγές στοιχείων στους διάφορους πίνακες.



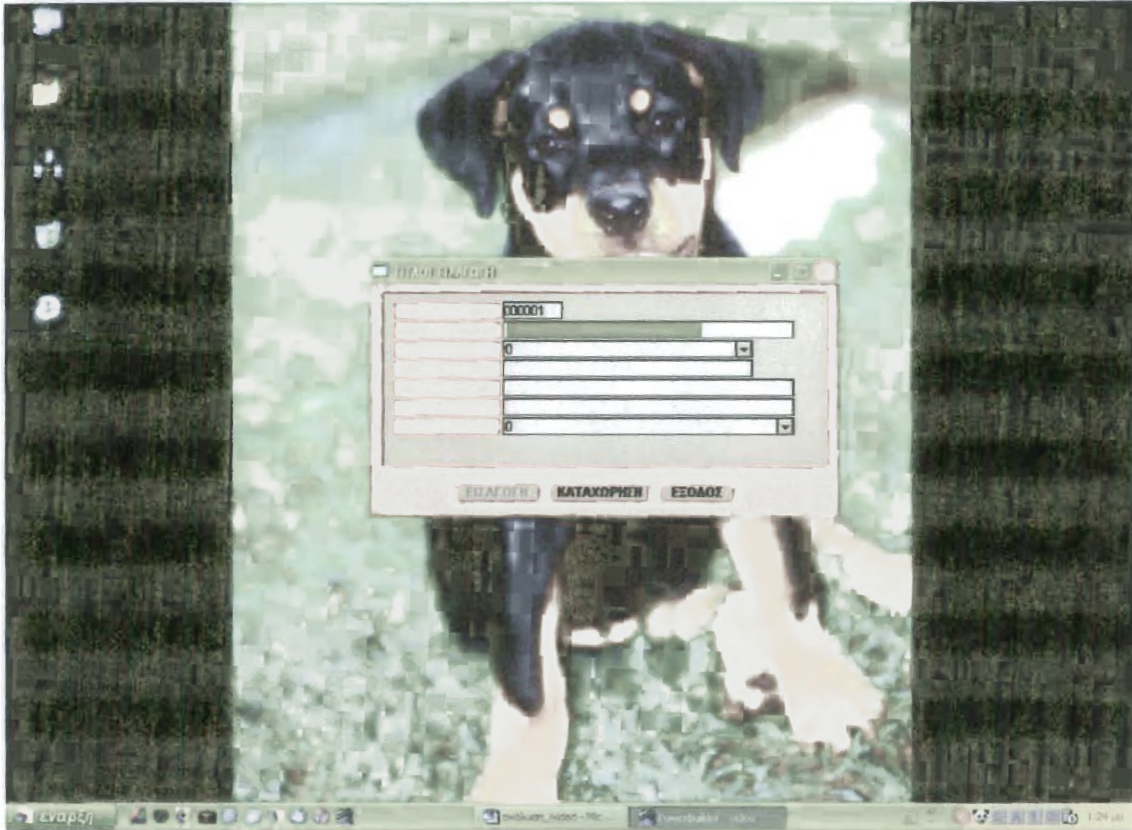
Με δεξιά κωμπί πάνω στο window [4] ανοίγουν οι ιδιότητες του παραθύρου. Επιλέγω τον τύπο του παραθύρου (αν είναι resizable, main, response ή popup) Επιλέγω τη θέση που θα ανοίγει όταν τρέχει το πρόγραμμα, δηλαδή σε ποιο σημείο της οθόνης θα εμφανίζεται και να ελέγξουμε το μέγεθός του.



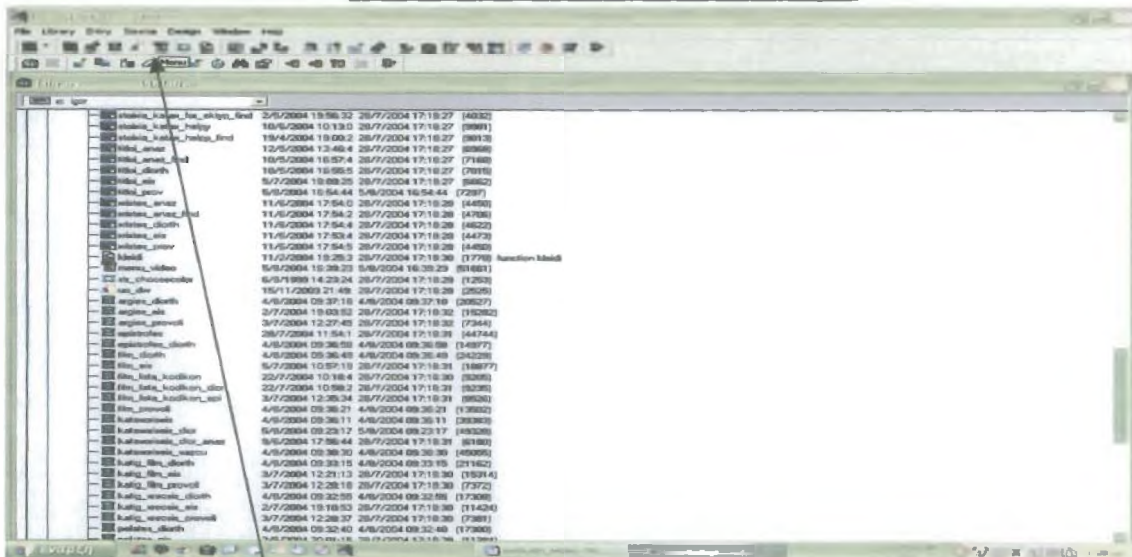
Έχουμε τη δυνατότητα στα κουμπιά που έχουμε τοποθετήσει να γράψουμε τον κατάλληλο κώδικα έτσι ώστε να κάνουν τις ενέργειες για τις οποίες κατασκευάστηκαν.



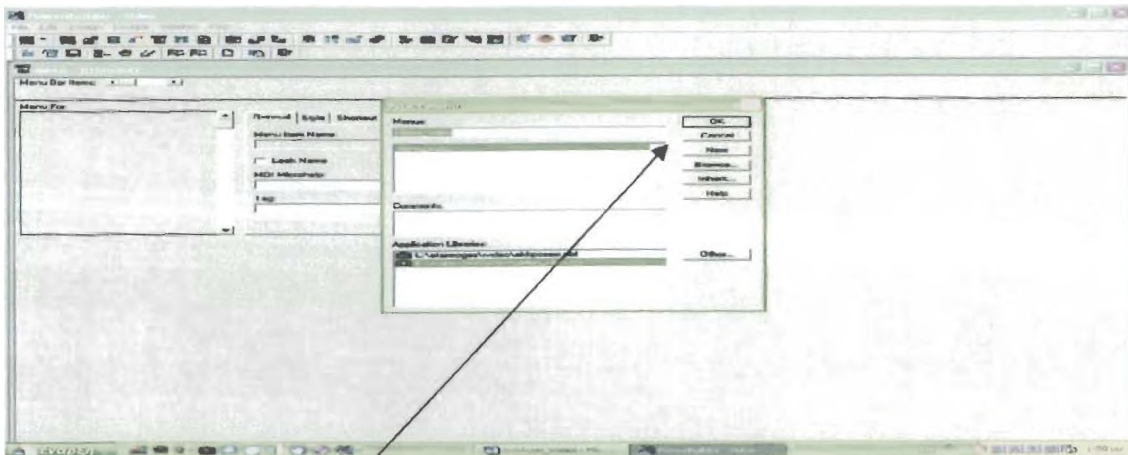
Τον κώδικα τον γράφουμε πατώντας δεξί κλικ πάνω στο κουμπί που επιθυμούμε και επιλέγοντας script. [5]Κώδικα γράφουμε με τον ίδιο τρόπο και μέσα στα data windows[3] και μέσα στα window. [4]Μπορούμε να κάνουμε προεπισκόπηση του window πατώντας το κουμπί 'run window' και να δούμε πως θα φαίνεται το αποτέλεσμα.



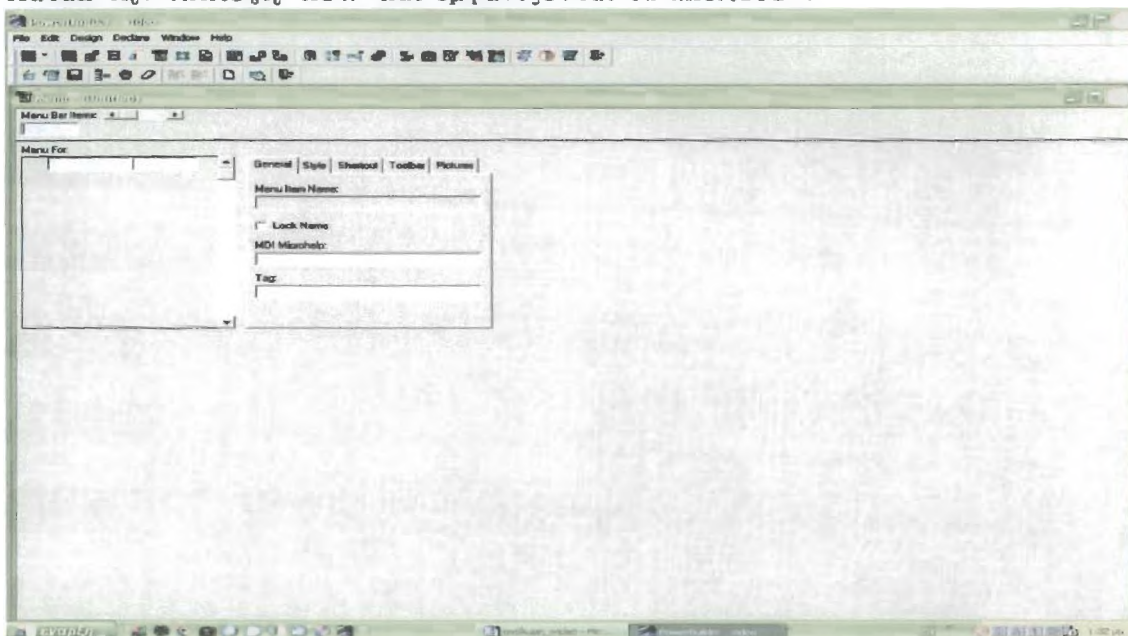
1.4 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΜΕΝΟΥ



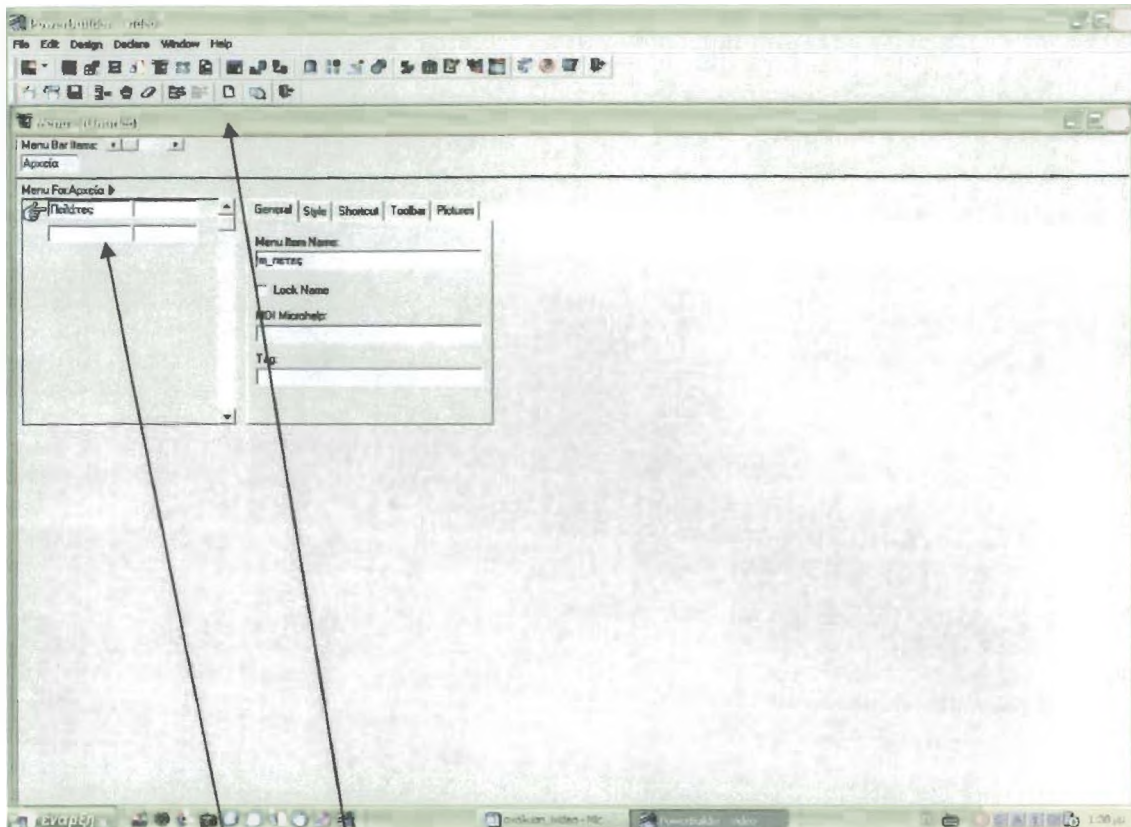
Για τη δημιουργία του μενου[6] του προγράμματος κάνω κλικ στην επιλογή από τη γραμμή εργαλείων 'μενου'.Εμφανίζεται η ακόλουθη οθόνη.



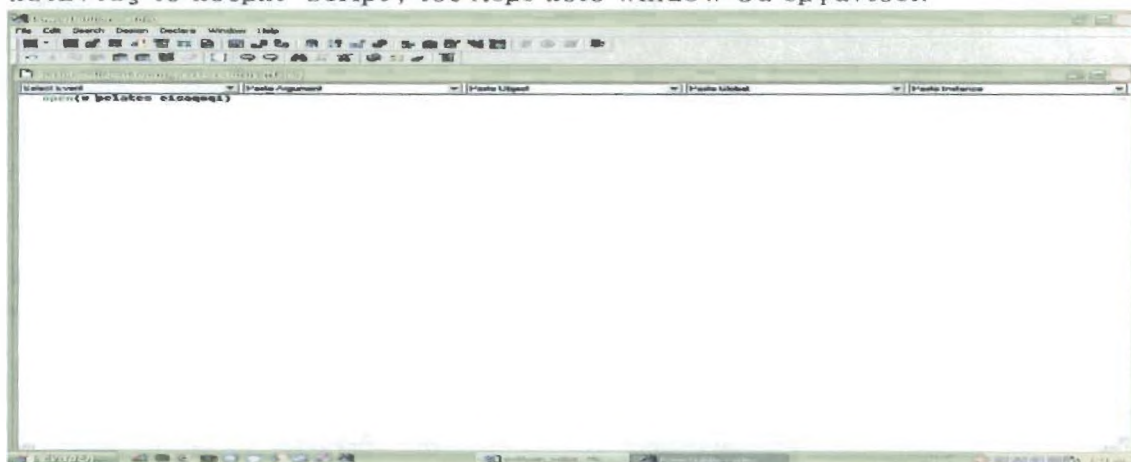
Πατάω την επιλογή 'new' και εμφανίζονται τα ακόλουθα.



Αυτός είναι ο κεντρικός σκελετός του μενού ο οποίος μπορεί να τροποποιηθεί σύμφωνα με τις δικές μας ανάγκες.



Πληκτρολογούμε τις επιλογές που θα έχει το πρόγραμμά μας και στην κάθε μία, πατώντας το κουμπι 'script', του λέμε ποιο window θα εμφανίσει.



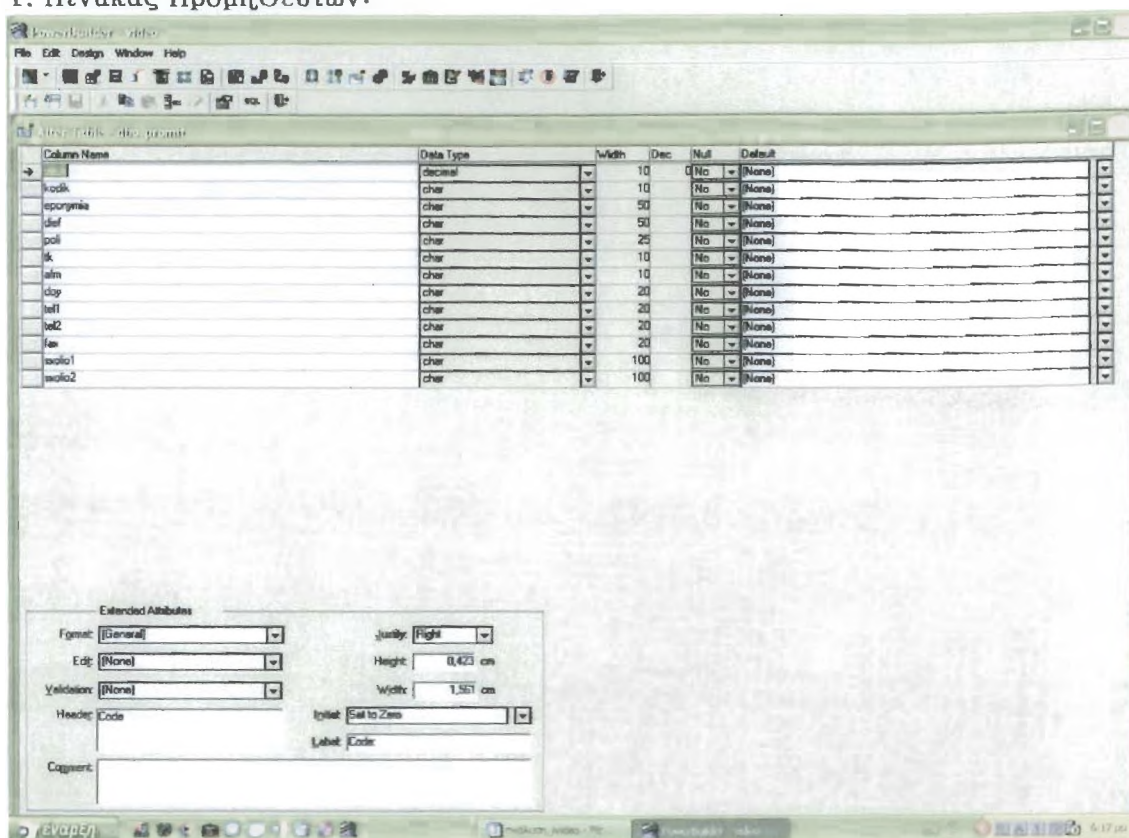
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2.

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ i-video

2.1 Δημιουργία Πινάκων[1]

Καταρχήν βασική προϋπόθεση είναι να δημιουργηθούν οι πίνακες με τα κατάλληλα πεδία ο καθένας. Οι πίνακες που χρειάζονται είναι οι ακόλουθοι:

1. Πίνακας Προμηθευτών:



Ο συγκεκριμένος πίνακας περιέχει τα ακόλουθα πεδία:

Code: μοναδικός κωδικός ο οποίος δεν θα φαίνεται στο πρόγραμμα (αριθμός<=10)

Kodik: μοναδικός κωδικός προμηθευτή που θα φαίνεται στο χρήστη (χαρακτήρες<=10)

Eponymia: επωνυμία προμηθευτή (χαρακτήρες<=50)

Dief: διεύθυνση προμηθευτή (χαρακτήρες<=50)

Poli: πόλη προμηθευτή (χαρακτήρες<=25)

Tk: ταχ.κώδικας (χαρακτήρες<=10)

Afm: ΑΦΜ προμηθευτή (χαρακτήρες<=10)

Dog: ΔΟΥ προμηθευτή (χαρακτήρες<=20)

Tel1: τηλέφωνο1 προμηθευτή (χαρακτήρες<=20)

Tel2: τηλέφωνο2 προμηθευτή (χαρακτήρες<=20)

Fax: φαξ προμηθευτή (χαρακτήρες<=20)

Sxolio1: σχόλιο1 προμηθευτή (χαρακτήρες<=100)

Sxolio2: σχόλιο2 προμηθευτή (χαρακτήρες<=100)

2. Πίνακας Πελατών:

Column Name	Data Type	Width	Dec	Min	Default
code	decimal	10			
kodik	char	10			
eronymia	char	60			
tel1	char	20			
tel2	char	20			
dief	char	50			
poli	char	20			
tk	char	10			
sxolio1	char	100			
sxolio2	char	100			
barcode	char	15			
passport	char	25			

Extended Attributes	
Format: [Decimal]	Justify: [Right]
Edit: [None]	Height: 0.423 cm
Width: [None]	Width: 1.351 cm
Header: Code	Link: [Set to Zero]
Content:	Label: Code

Ο συγκεκριμένος πίνακας περιέχει τα ακόλουθα πεδία:

Code: μοναδικός κωδικός ο οποίος δεν θα φαίνεται στο πρόγραμμα (αριθμός <=10)

Kodik: μοναδικός κωδικός πελάτη που θα φαίνεται στο χρήστη (χαρακτήρες<=10)

Εronymia: επωνυμία πελάτη (χαρακτήρες<=50)

Dief: διεύθυνση πελάτη (χαρακτήρες<=50)

Poli: πόλη πελάτη (χαρακτήρες<=25)

Tk: ταχ.κώδικας (χαρακτήρες<=10)

Tel1: τηλέφωνο1 πελάτη (χαρακτήρες<=20)

Tel2: τηλέφωνο2 πελάτη (χαρακτήρες<=20)

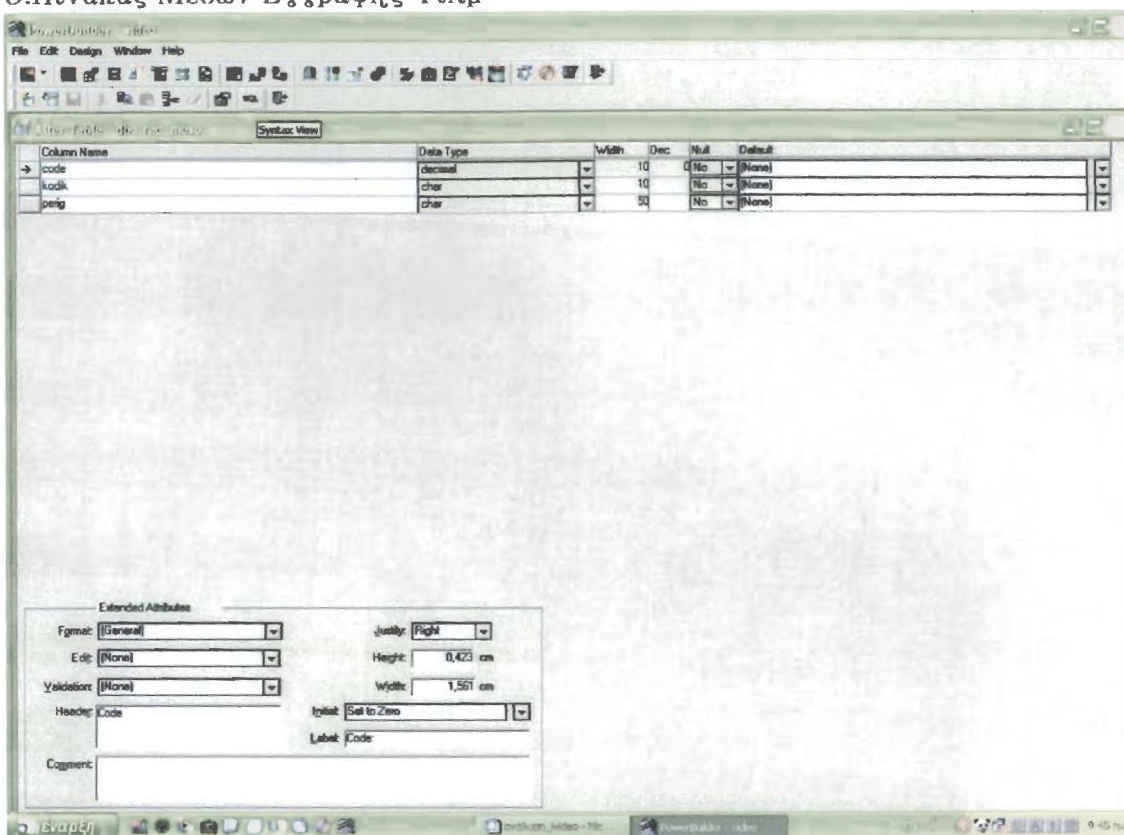
Sxolio1: σχόλιο1 πελάτη (χαρακτήρες<=100)

Sxolio2: σχόλιο2 πελάτη (χαρακτήρες<=100)

Barcode: μοναδικός αριθμός ο οποίος θα είναι αναγραμμένος στο καρτελάκι του πελάτη (χαρακτήρες<=15)

Passport: αριθμός ταυτότητας πελάτη ή αριθμός διαβατηρίου.

3.Πίνακας Μέσων Εγγραφής Φιλμ:



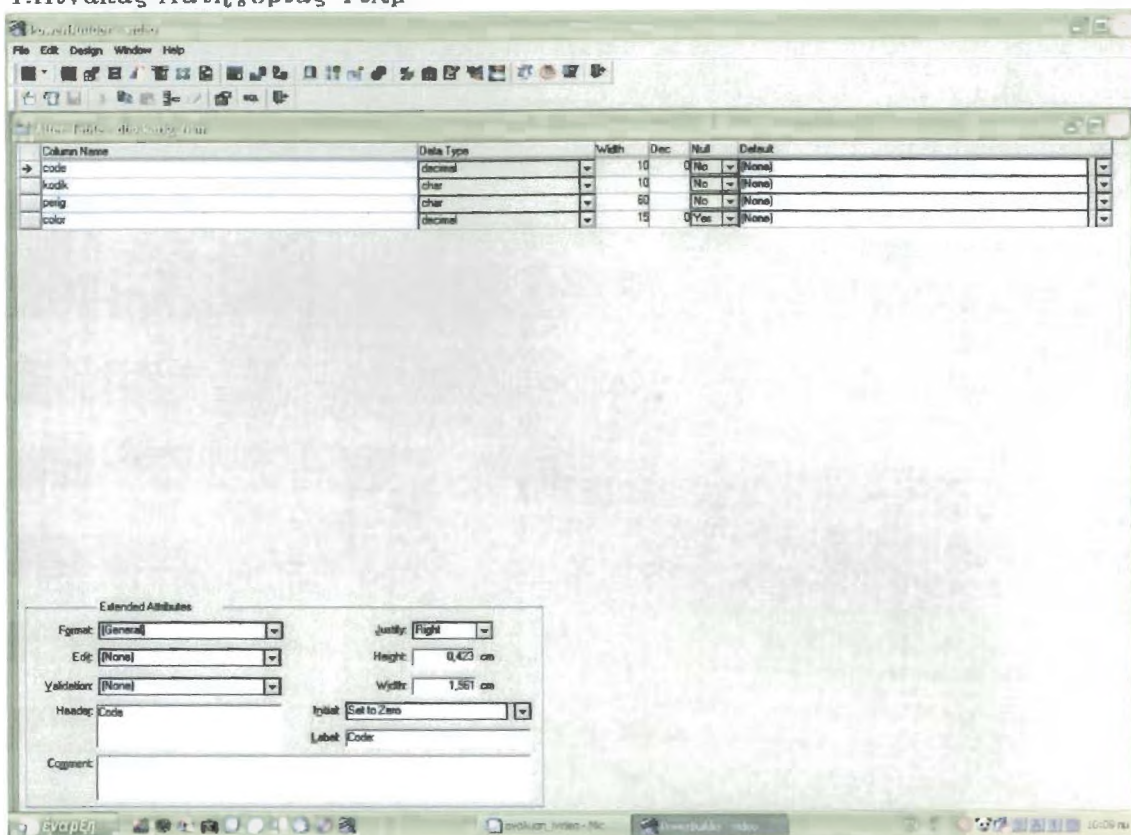
Ο συγκεκριμένος πίνακας περιέχει τα ακόλουθα πεδία:

Code: μοναδικός κωδικός ο οποίος δεν θα φαίνεται στο πρόγραμμα (αριθμός ≤ 10)

Kodik: μοναδικός κωδικός μέσου εγγραφής που θα φαίνεται στο χρήστη (χαρακτήρες ≤ 10)

Perig: περιγραφή μέσου εγγραφής (χαρακτήρες ≤ 50)

4. Πίνακας Κατηγορίας Φιλμ:



Ο συγκεκριμένος πίνακας περιέχει τα ακόλουθα πεδία:

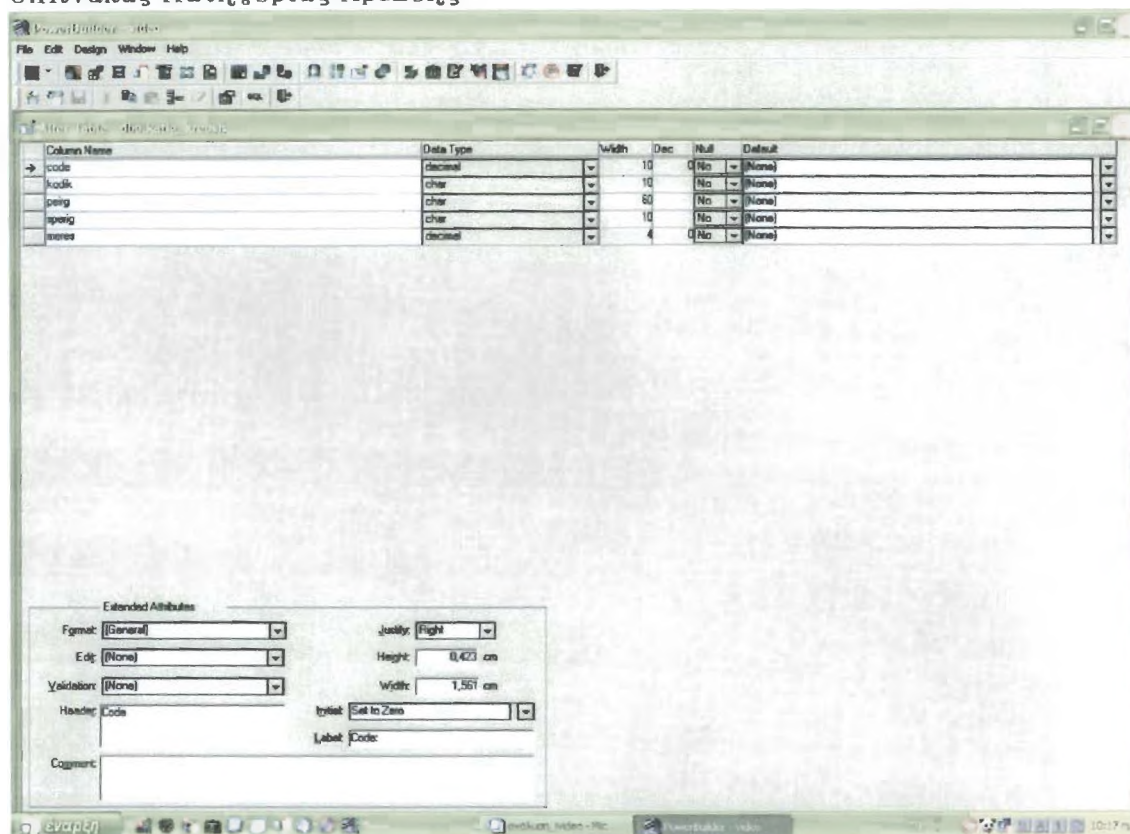
Code: μοναδικός κωδικός ο οποίος δεν θα φαίνεται στο πρόγραμμα (αριθμός <=10)

Kodik: μοναδικός κωδικός κατηγορίας φιλμ που θα φαίνεται στο χρήστη (χαρακτήρες<=10)

Perig: περιγραφή κατηγορίας φιλμ (χαρακτήρες<=50)

Color: χρώμα κατηγορίας φιλμ (αριθμός <=15)

5. Πίνακας Κατηγορίας Χρέωσης:



Ο συγκεκριμένος πίνακας περιέχει τα ακόλουθα πεδία:

Code: μοναδικός κωδικός ο οποίος δεν θα φαίνεται στο πρόγραμμα (αριθμός ≤ 10)

Kodik: μοναδικός κωδικός κατηγορίας χρέωσης που θα φαίνεται στο χρήστη (χαρακτήρες ≤ 10)

Perig: περιγραφή κατηγορίας χρέωσης (χαρακτήρες ≤ 60)

Sperig: μικρή περιγραφή κατηγορίας χρέωσης (χαρακτήρες ≤ 10)

Meres: ημέρες χρέωσης (αριθμός ≤ 4)

6. Πίνακας Τίτλων:

Column Name	Data Type	Width	Dec	Null	Default
Code	decimal	10	0	No	(None)
Kodik	char	10		No	(None)
Titlos	char	60		No	(None)
Katig_film	decimal	10	0	No	(None)
Diarkia	decimal	5	2	No	(None)
Skinothesia	char	50		No	(None)
Kataskevastis	char	50		No	(None)
Promit	decimal	10	0	No	(None)

Extended Attributes

Format: (General) Justify: Right

Edit: (None) Height: 0,423 cm

Validation: (None) Width: 1,561 cm

Header: Code Input: Set to Zero

Comment: Label: Code

Ο συγκεκριμένος πίνακας περιέχει τα ακόλουθα πεδία:

Code: μοναδικός κωδικός ο οποίος δεν θα φαίνεται στο πρόγραμμα (αριθμός ≤ 10)

Kodik: μοναδικός κωδικός τίτλου που θα φαίνεται στο χρήστη (χαρακτήρες ≤ 10)

Titlos: τίτλος (χαρακτήρες ≤ 60)

Katig_film: κατηγορία τίτλου (αριθμός ≤ 10)

Diarkia: διάρκεια ταινίας (αριθμός ≤ 5 με 2 δεκαδικά)

Skinothesia: σκηνοθεσία (χαρακτήρες ≤ 50)

Kataskevastis: κατασκευάστρια εταιρία (χαρακτήρες ≤ 50)

Promit: προμηθευτής (αριθμός ≤ 10)

7. Πίνακας Φιλμ:

Column Name	Data Type	Width	Dec	Null	Default
Code	decimal	10	0	No	(None)
Kodik	Char	10		No	(None)
Titlos	decimal	10	0	No	(None)
Promit	decimal	10	0	No	(None)
Rec_meso	decimal	10	0	No	(None)
Posotita	decimal	3	0	No	(None)
Katig_xreos	decimal	10	0	No	(None)
Timi_rent	decimal	10	2	No	(None)
Timi_poleis	decimal	10	2	No	(None)

Extended Attributes

Format: [General] Justify: [Right]
Edit: [None] Height: 0,423 cm
Validation: [None] Width: 1,561 cm
Header: Code Text Box: Set to Zero
Label: Code
Comment:

Ο συγκεκριμένος πίνακας περιέχει τα ακόλουθα πεδία:

Code: μοναδικός κωδικός ο οποίος δεν θα φαίνεται στο πρόγραμμα (αριθμός ≤ 10)

Kodik: μοναδικός κωδικός φιλμ που θα φαίνεται στο χρήστη (χαρακτήρες ≤ 10)

Titlos: τίτλος φιλμ (αριθμός ≤ 10)

Promit: προμηθευτής (αριθμός ≤ 10)

Rec_meso: μέσο εγγραφής (αριθμός ≤ 10)

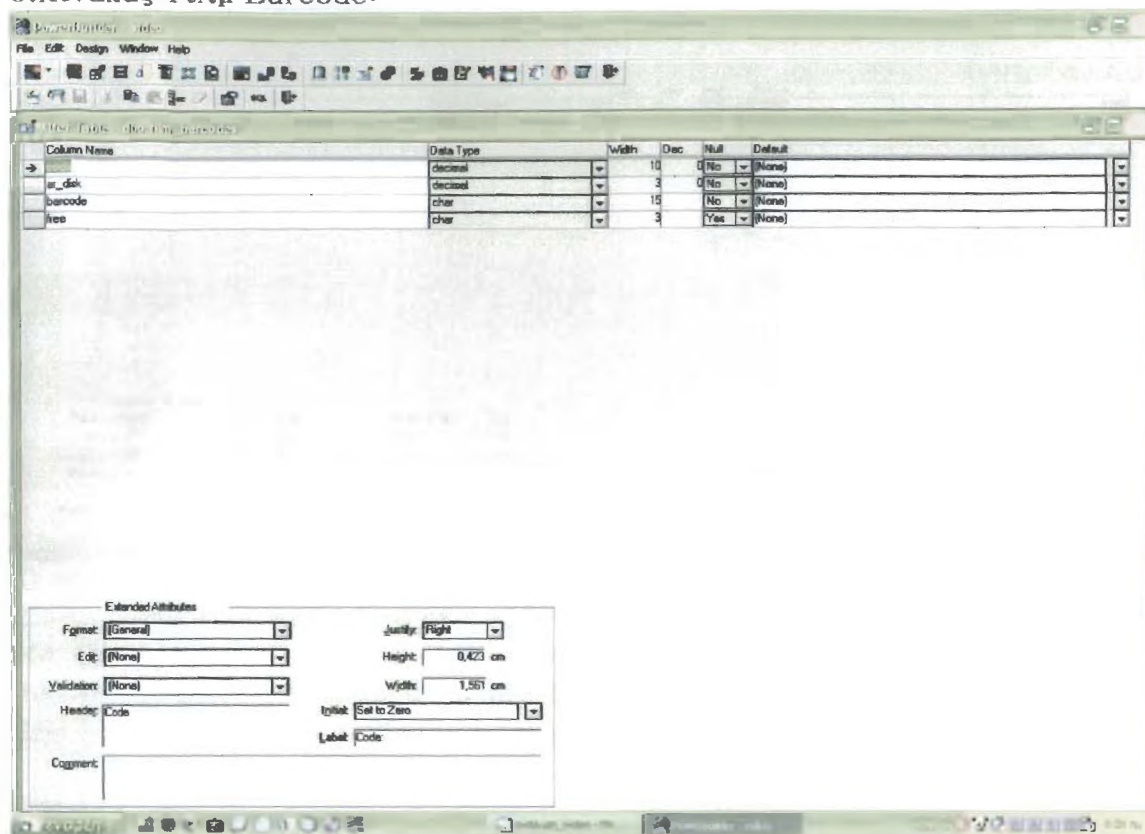
Posotita: ποσότητα (αριθμός ≤ 3)

Katig_xreos: κατηγορία χρέωσης (αριθμός ≤ 10)

Timi_rent: τιμή ενοικίασης (αριθμός ≤ 5 με 2 δεκαδικά)

Timi_poleisis: τιμή πώλησης (αριθμός ≤ 5 με 2 δεκαδικά)

8. Πίνακας Φιλμ Barcode:



Ο συγκεκριμένος πίνακας περιέχει τα ακόλουθα πεδία:

Code: μοναδικός κωδικός ο οποίος δεν θα φαίνεται στο πρόγραμμα (αριθμός ≤ 10)

Ar_disk: μοναδικός κωδικός φιλμ που θα φαίνεται στο χρήστη (χαρακτήρες ≤ 10)

Barcode: αριθμός barcode (χαρακτήρες ≤ 15)

Free: ελεύθερο από ενοικίαση (χαρακτήρες ≤ 3)

11. Πίνακας Εισαγωγή - Παράδοση:

Column Name	Data Type	Width	Dec	Null	Default
code	decimal	10	0	No	(None)
filmcode	decimal	10	0	No	(None)
titlos	decimal	10	0	No	(None)
datepire	smalldatetime			No	(None)
dateefere	smalldatetime			No	(None)
roso	decimal	10	2	No	(None)
prostimo	decimal	10	2	No	(None)
sinolo	decimal	10	2	No	(None)
barcode	char	15		No	(None)
relatis	decimal	10	0	No	(None)
eristrofi	char	1		No	(None)
katig_xreosis	decimal	10	0	No	(None)
rosoedose	decimal	10	2	Yes	(None)

Extended Attributes for 'code':
 Format: General, Justify: Right, Edit: (None), Height: 0,423 cm, Validator: (None), Width: 1,561 cm, Header: Code, Label: Code, Comment: (empty)

Ο συγκεκριμένος πίνακας περιέχει τα ακόλουθα πεδία:

Code: μοναδικός κωδικός ο οποίος δεν θα φαίνεται στο πρόγραμμα (αριθμός ≤ 10)

Filmcode: μοναδικός κωδικός φιλμ (αριθμός ≤ 10)

Titlos: τίτλος (αριθμός ≤ 10)

Datepire: ημέρα ενοικίασης (ημερομηνία /ώρα)

Dateefere: ημέρα επιστροφής (ημερομηνία /ώρα)

Roso: Κανονική τιμή ενοικίασης (αριθμός ≤ 10 με δυο δεκαδικά)

Prostimo: Πρόστιμο για καθυστέρηση (αριθμός ≤ 10 με δυο δεκαδικά)

Sinolo: Σύνολο ποσού και προστίμου (αριθμός ≤ 10 με δυο δεκαδικά)

Barcode: Αριθμός barcode ταινίας (χαρακτήρες ≤ 15)

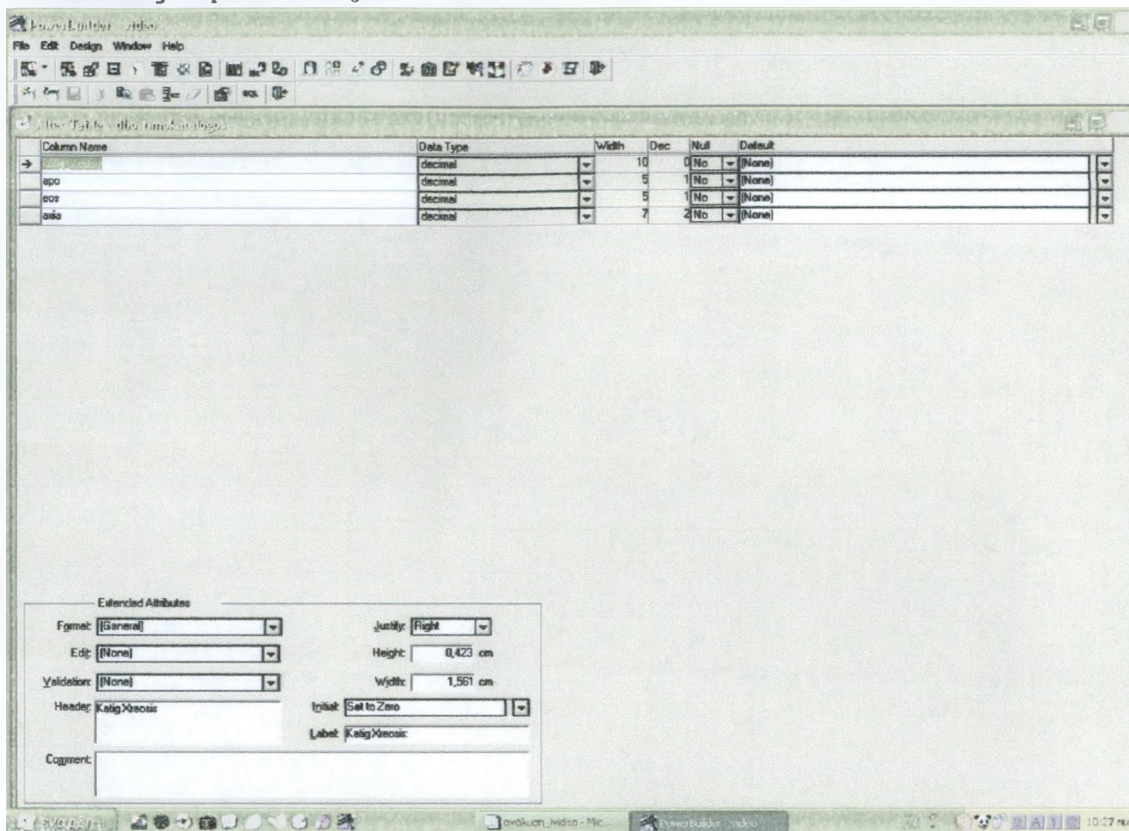
Relatis: Όνομα πελάτη που πήρε την ταινία (αριθμός ≤ 10)

Eristrofi: Επιβεβαίωση επιστροφής (χαρακτήρας ≤ 1)

Katig_Xreosis: Κατηγορία χρώσης ταινίας (αριθμός ≤ 10)

Rosoedose: Ποσό που έδωσε για πληρωμή ο πελάτης (αριθμός ≤ 10 με δυο δεκαδικά)

12. Πίνακας Τιμοκαταλόγου:



Ο συγκεκριμένος πίνακας περιέχει τα ακόλουθα πεδία:

Katig_Xreosis: Κατηγορία χρέωσης ταινίας (αριθμός<=10)

Apo: Από ποια ημέρα και μετά θα ξεκινάει το πρόστιμο (αριθμός<=5 με ένα δεκαδικό)

Eos: Ποια ημέρα θα τελειώνει το πρόστιμο (αριθμός<=5 με ένα δεκαδικό)

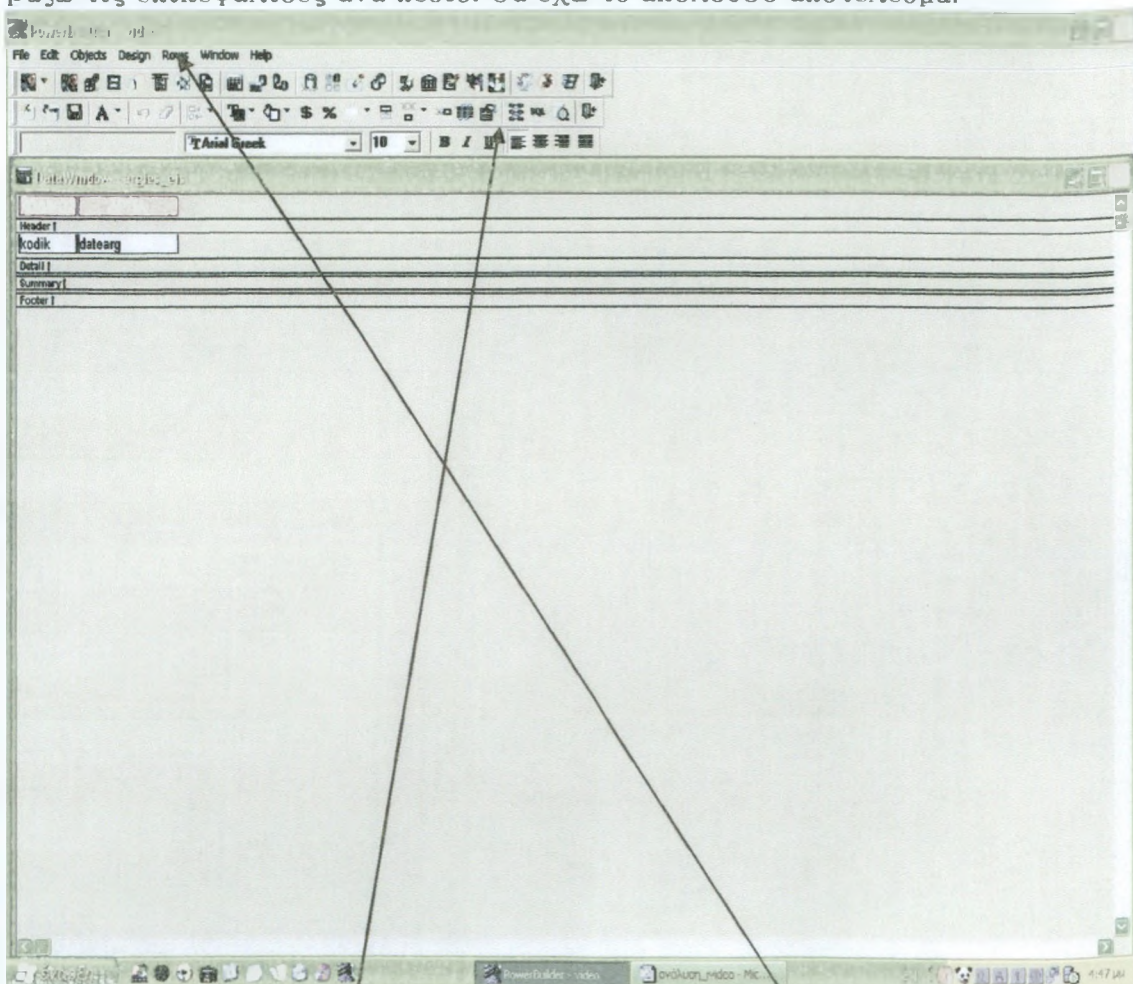
Axia: Αξία προστίμου (αριθμός <=7 με δύο δεκαδικά)

2.2 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ DATA WINDOWS ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΡΓΙΩΝ

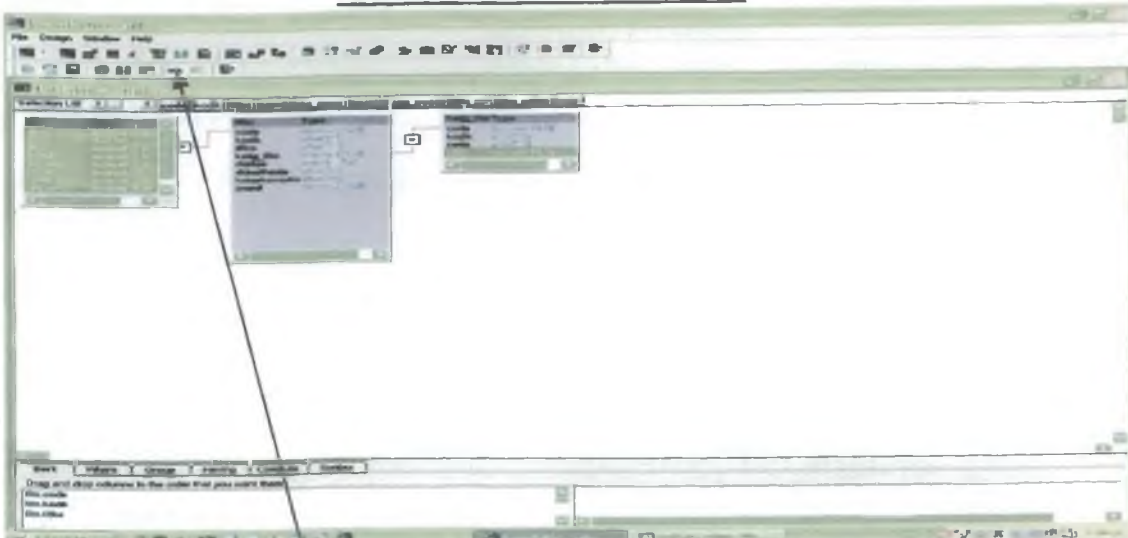



Επιλέγω από τον πίνακα των αργιών(argies) όλα τα πεδία και στη συνέχεια βάζω τις επικεφαλίδες ανά πεδίο. Θα έχω το ακόλουθο αποτέλεσμα.

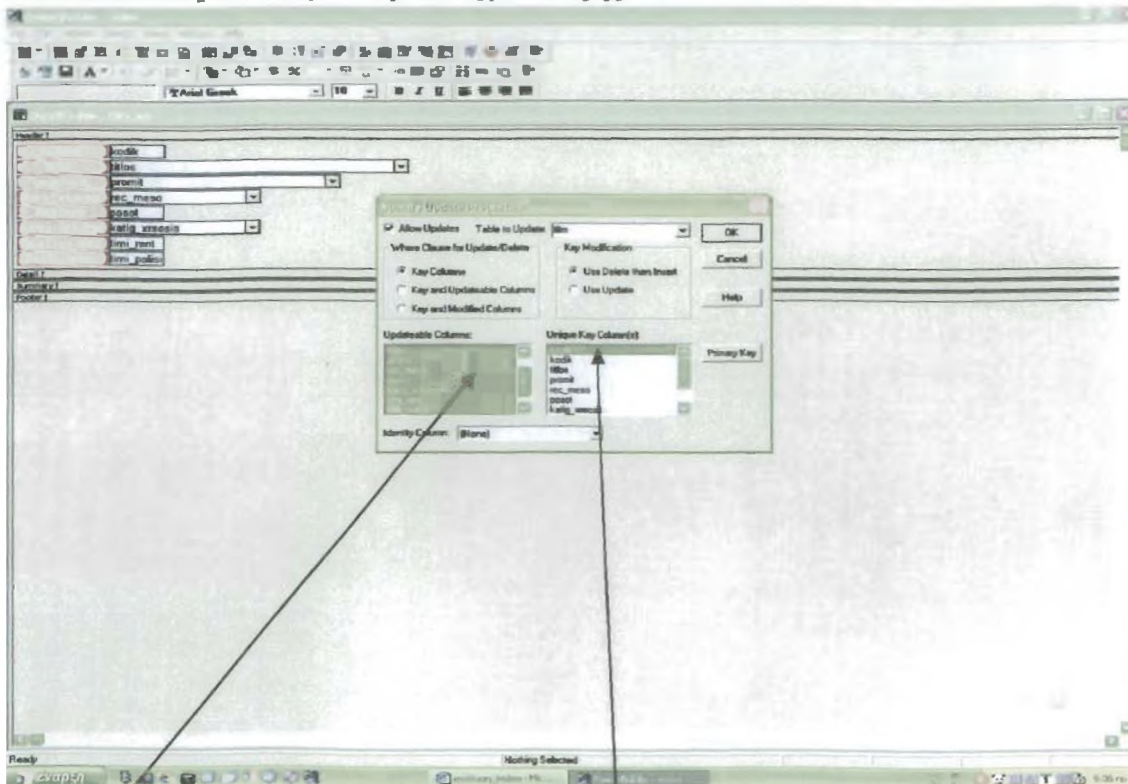


Επίσης στην επιλογή tab order βάζω 1 στο κωδικό και 2 στο datearg. Με την επιλογή tab order ορίζουμε σε ποια πεδία θα πηγαίνει ο κέρσορας πατώντας από το πληκτρολόγιο το κουμπί tab. Τέλος στην επιλογή rows-update properties επιλέγω να κάνουν update όλα τα πεδία του πίνακα των αργιών και ορίζω ως μοναδικό κλειδί το πεδίο code.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΦΙΛΜ

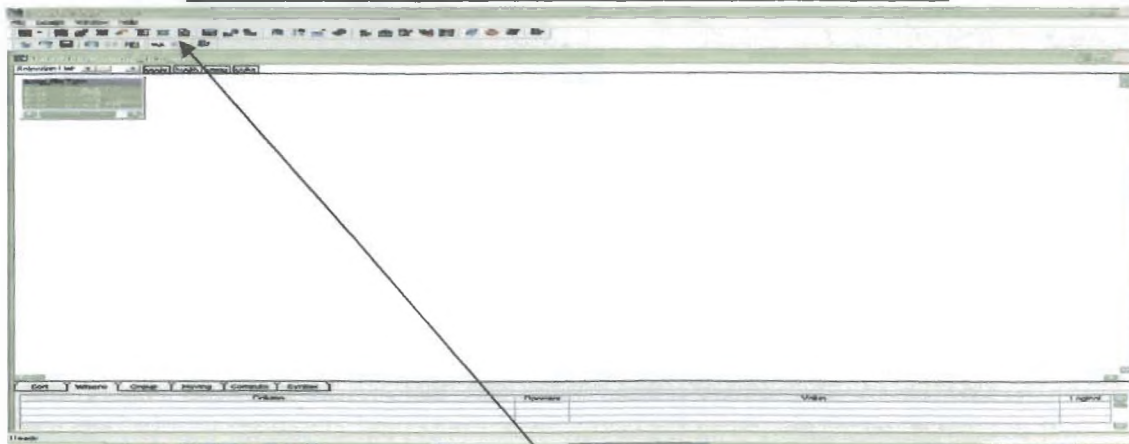


Επιλέγω τον πίνακα των φιλμ(films), τον πίνακα των τίτλων(titloi) και τον πίνακα των κατηγοριών των φιλμ(katig_film). Από τον πίνακα των φιλμ επιλέγω όλα τα πεδία. Από τον πίνακα των τίτλων κανένα, και από τον πίνακα των κατηγοριών των φιλμ επιλέγω μόνο το color. Ενώνω από τον πίνακα των φιλμ το τίτλος και από τον πίνακα των τίτλων το code, έτσι ώστε να είναι αυτά τα δύο πεδία ίσα. Ενώνω από τον πίνακα των τίτλων το πεδίο katig_film και από τον πίνακα των κατηγοριών φιλμ το code, έτσι ώστε να είναι αυτά τα δύο πεδία ίσα. Πατώντας το κουμπί  θα έχω τα εξής:

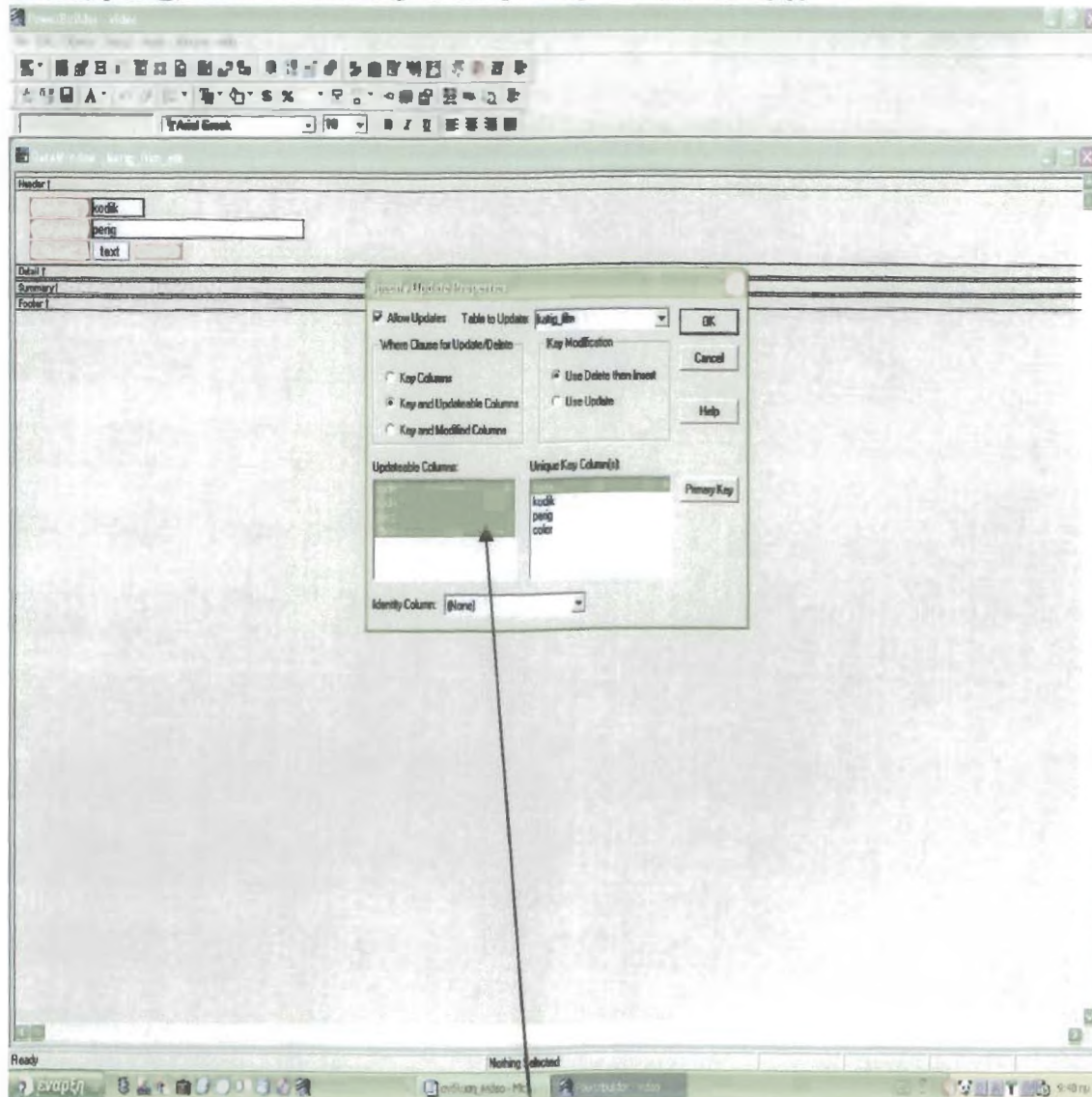


Στην επιλογή tab order ξεκινάω από πάνω και βάζω από 1-8. Στην επιλογή rows-update properties επιλέγω να γίνεται update για όλα τα πεδία του πίνακα των φιλμ και ορίζω μοναδικό κλειδί το code.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ ΦΙΛΜ

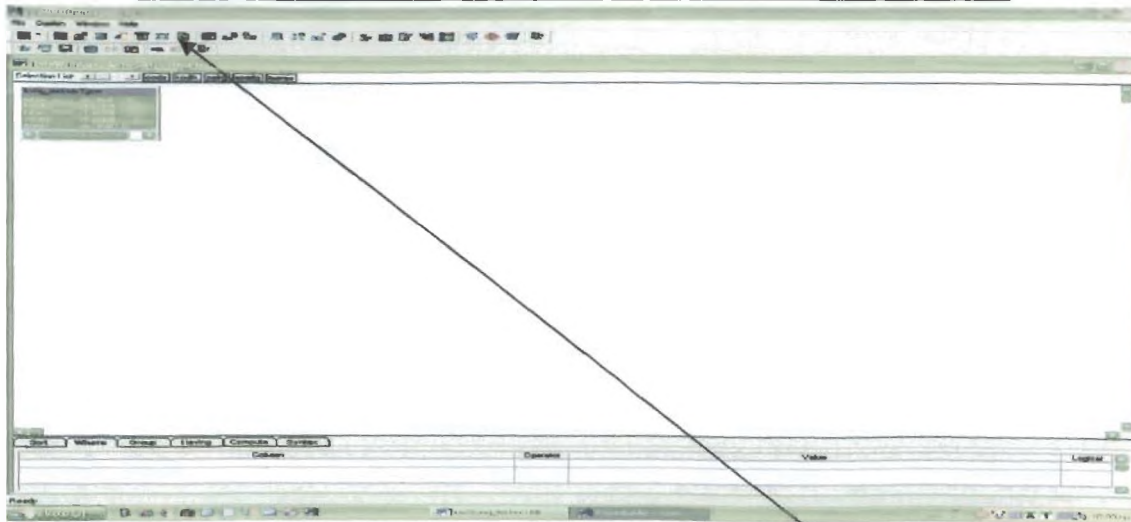


Επιλέγω από τον πίνακα της κατηγορίας φιλμ(katig_film) όλα τα πεδία: code, kodik, perig, color. Πατώντας το κουμπι sql θα έχω τα εξής:

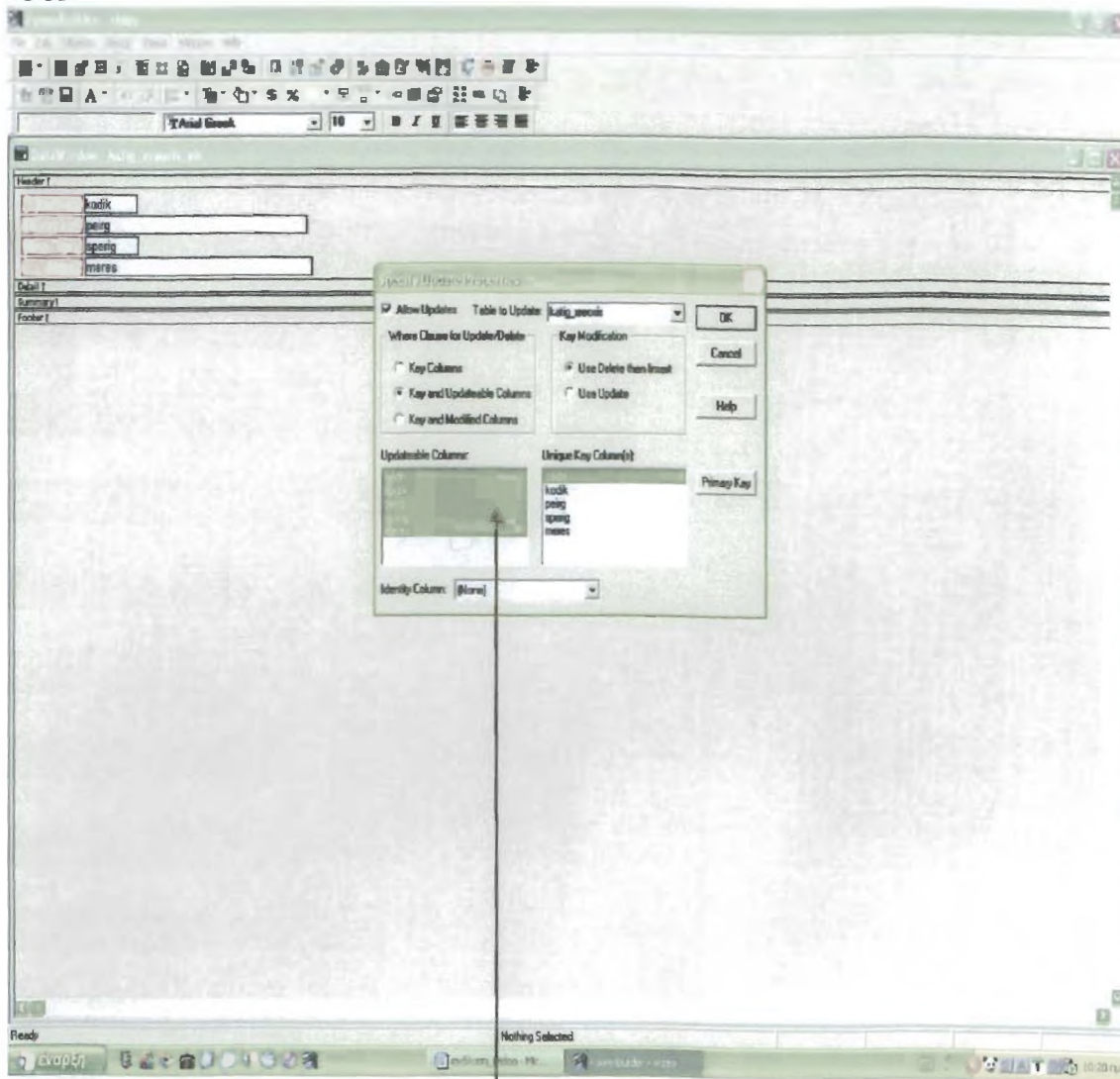


Στην επιλογή από το μενού rows-update properties επιλέγω να κάνουν update όλα τα πεδία του πίνακα katig_film και βάζω μοναδικό κλειδί το code.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ ΧΡΕΩΣΗΣ

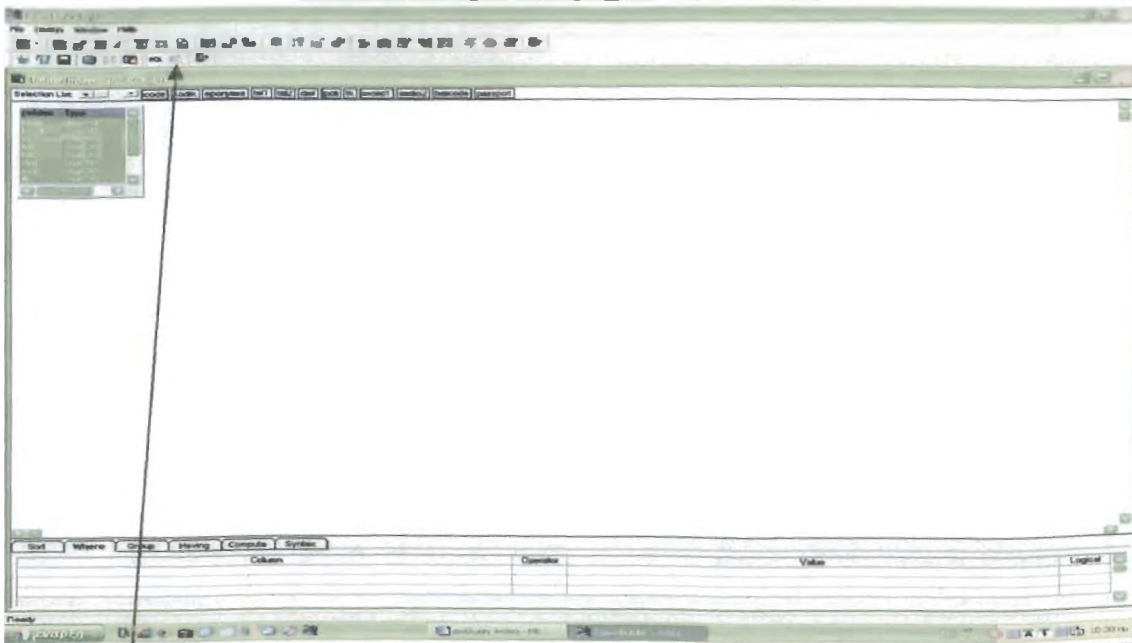


Επιλέγω από τον πίνακα της κατηγορίας χρέωσης(katig_xreosis) όλα τα πεδία:code, kodik, perig, sperig, meres. Πατώντας το κουμπι ok θα έχω τα εξής:

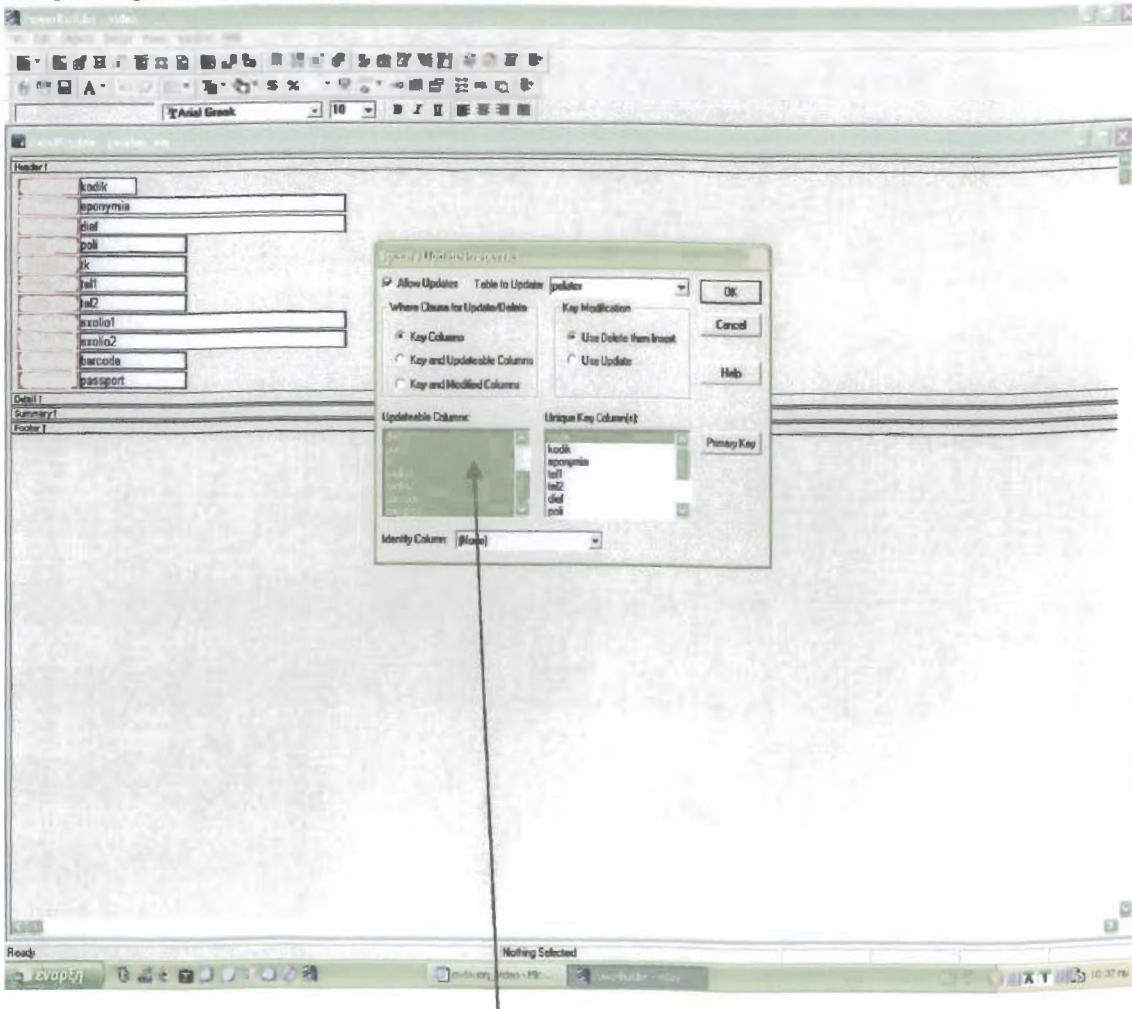


Στην επιλογή από το μενού rows-update properties επιλέγω να κάνουν update όλα τα πεδία του πίνακα katig_xreosis και βάζω μοναδικό κλειδί το code.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΕΛΑΤΩΝ

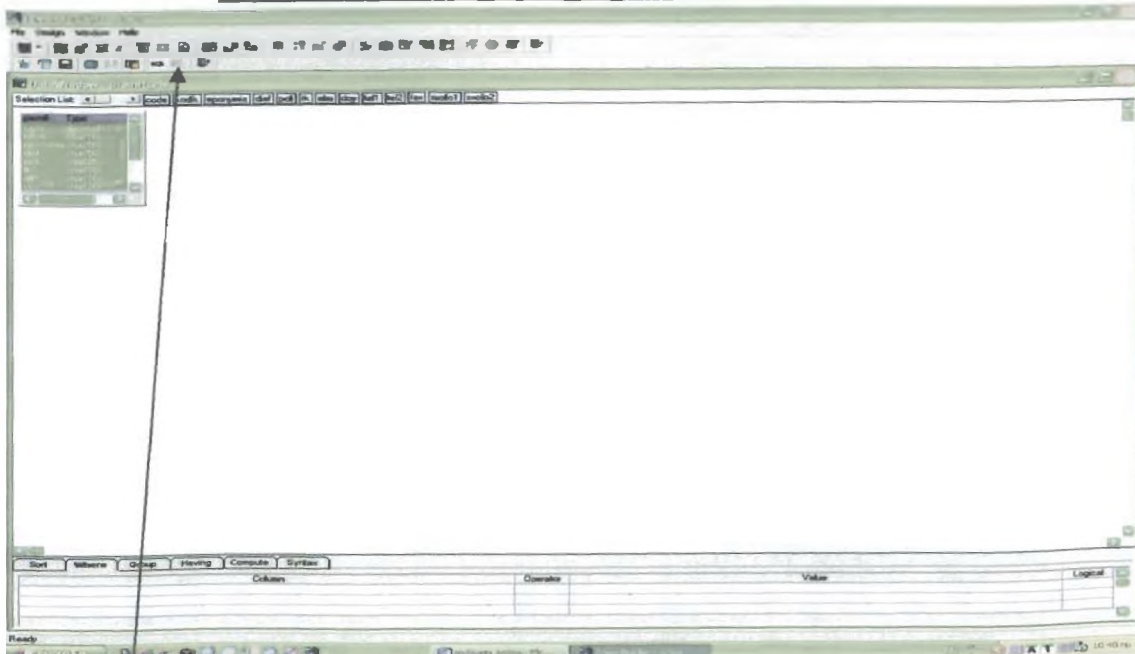


Επιλέγω από τον πίνακα των πελατών(relates) όλα τα πεδία. Πατώντας το κουμπι sql θα έχω τα εξής:

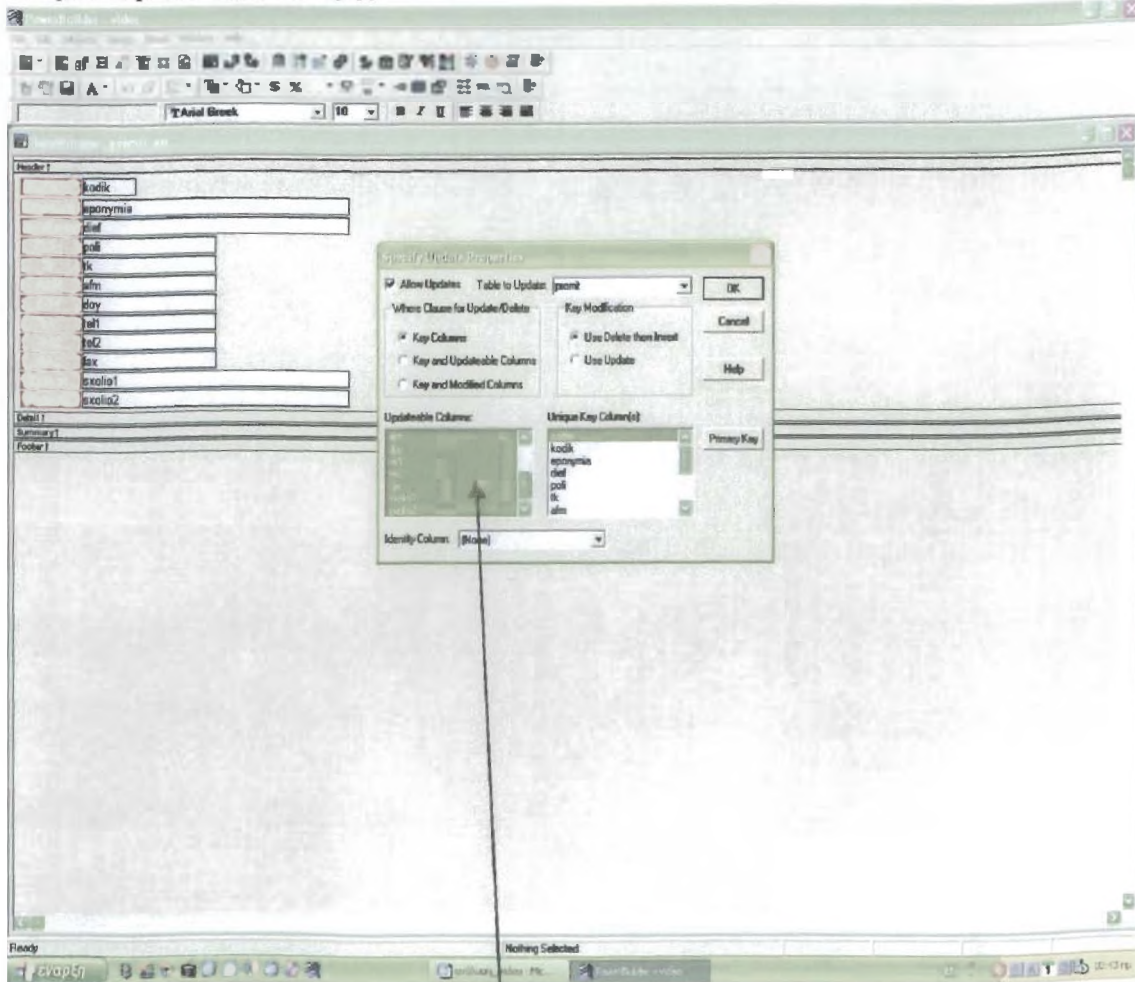


Στην επιλογή από το μενού rows-update properties επιλέγω να κάνουν update όλα τα πεδία του πίνακα relates και βάζω μοναδικό κλειδί το code.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΡΟΜΗΘΕΥΤΩΝ



Επιλέγω από τον πίνακα των προμηθευτών(promit) όλα τα πεδία. Πατώντας το κουμπι sql θα έχω τα εξής:

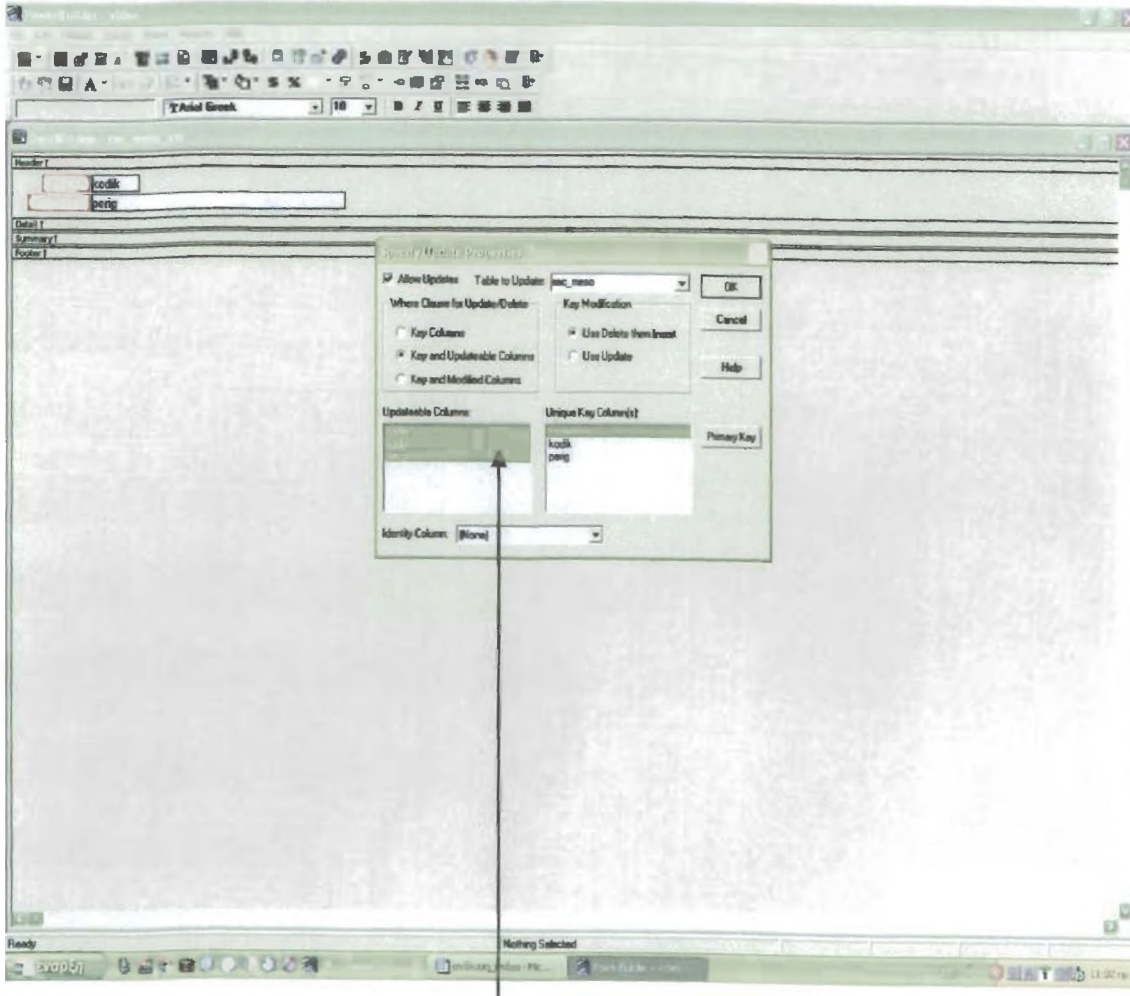


Στην επιλογή από το μενού rows-update properties επιλέγω να κάνουν update όλα τα πεδία του πίνακα permit και βάζω μοναδικό κλειδί το code.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΜΕΣΟΥ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

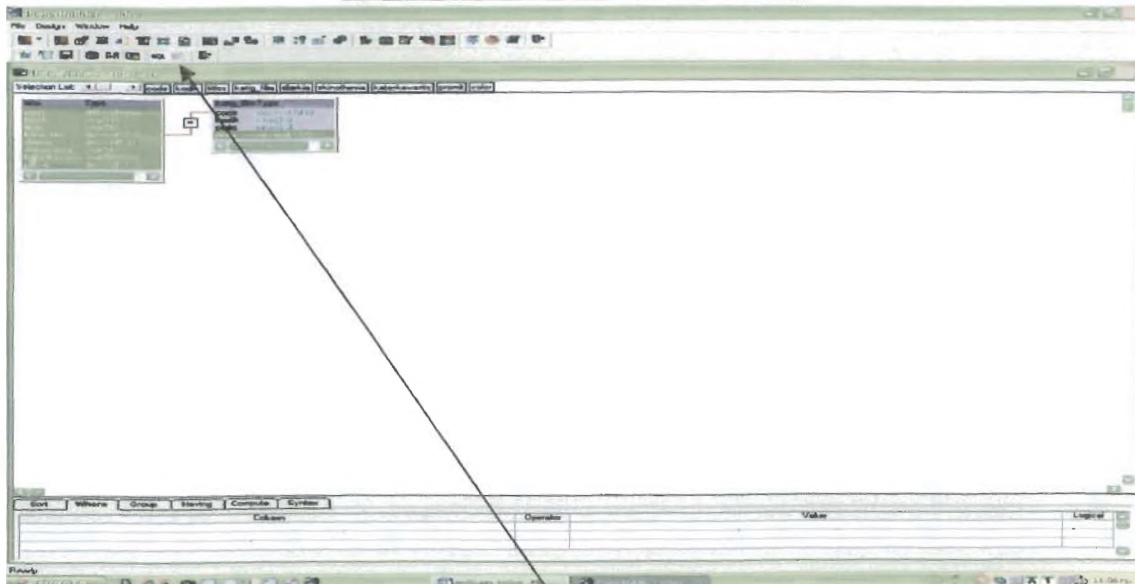


Επιλέγω από τον πίνακα των μέσων εγγραφής(rec_meso) όλα τα πεδία. Πατώντας το κουμπί **ση** Θα έχω τα εξής:

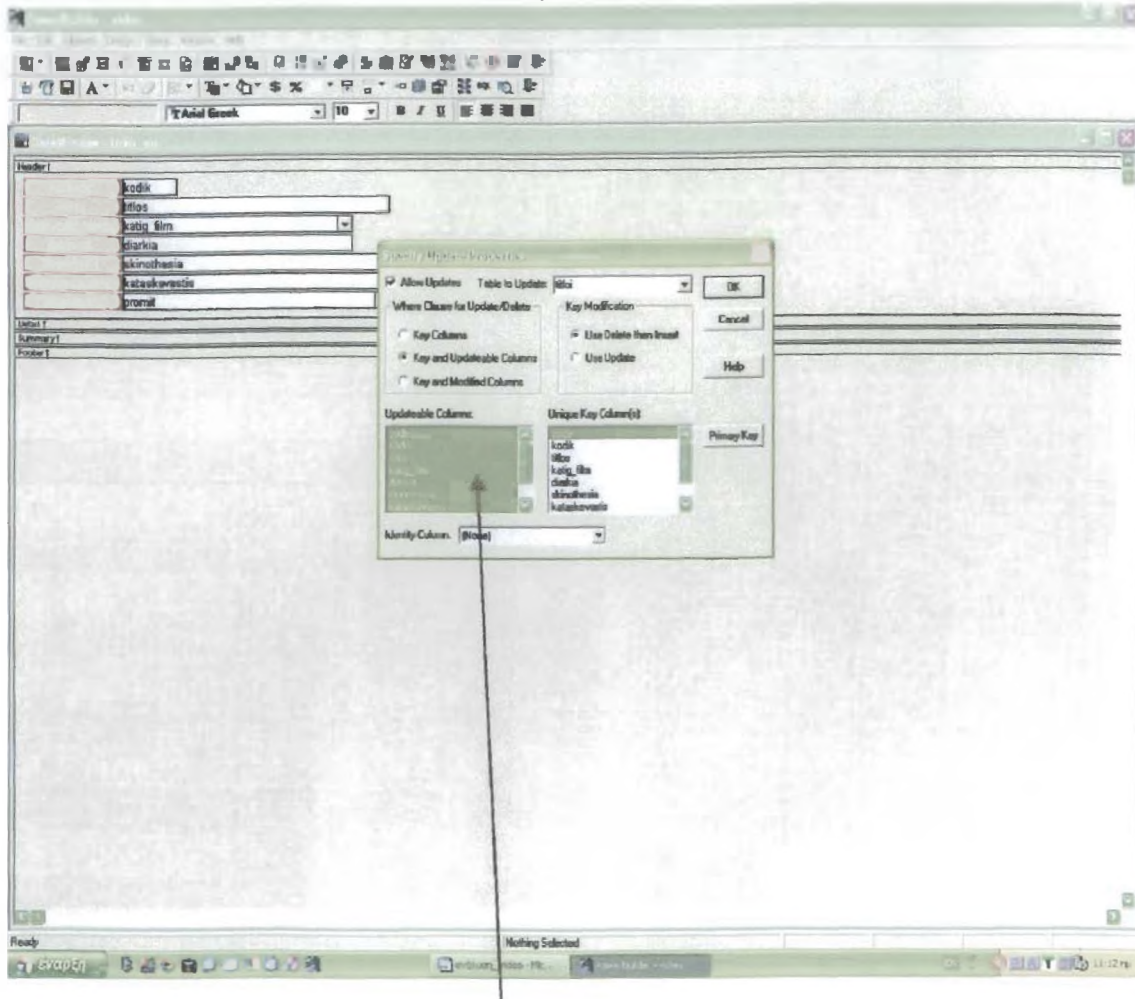


Στην επιλογή από το μενού rows-update properties επιλέγω να κάνουν update όλα τα πεδία του πίνακα rec_meso και βάζω μοναδικό κλειδί το code.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΙΤΛΟΥ

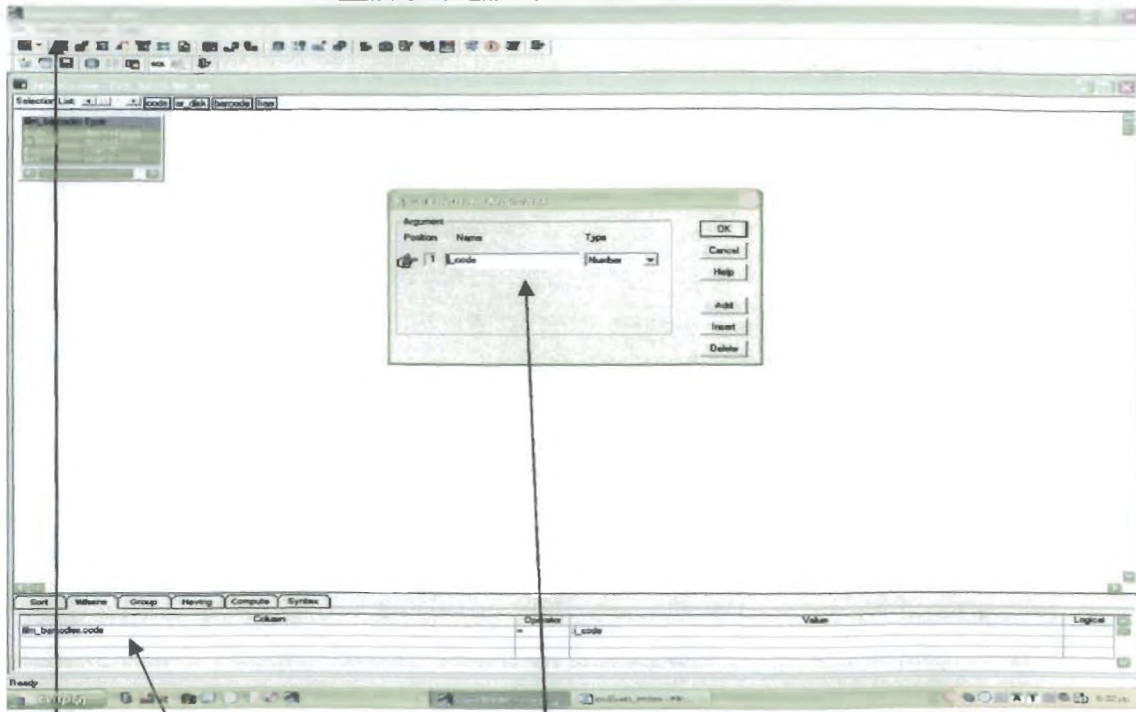


Επιλέγω από τον πίνακα των τίτλων(τίτλοι) όλα τα πεδία και από τον πίνακα της κατηγορίας फिल्म το πεδίο color. Ενώω από τον πίνακα των τίτλων το πεδίο katig_film και από τον πίνακα των κατηγοριών फिल्म το code, έτσι ώστε να είναι αυτά τα δύο πεδία ίσα. Πατώντας το κουμπί sql θα έχω τα εξής:

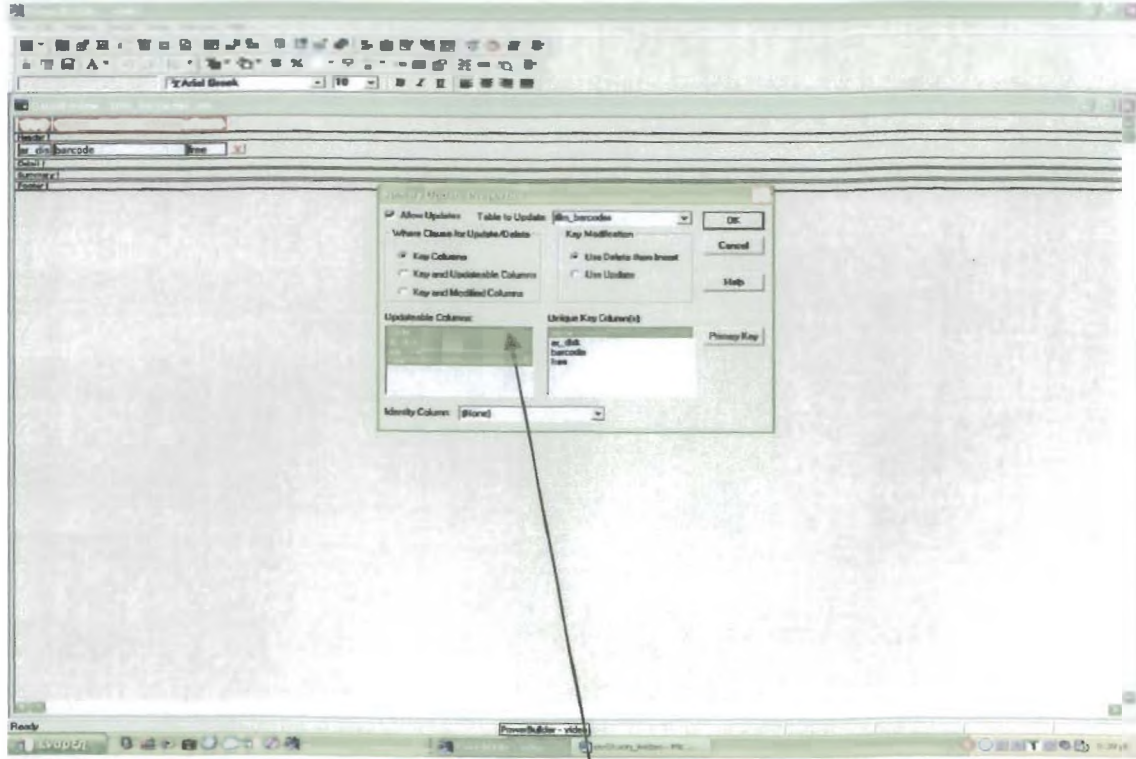


Στην επιλογή από το μενού rows-update properties επιλέγω να κάνουν update όλα τα πεδία του πίνακα τίτλοι και βάζω μοναδικό κλειδί το code.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ BARCODE



Επιλέγω από τον πίνακα των barcode(film_barcodes) όλα τα πεδία: code, ar_disk, barcode, free.Εισάγω ένα retrieval argument από την επιλογή design,το οποίο θα έχει όνομα i_code και θα είναι αριθμός. Τέλος, στην επιλογή where προσθέτω ότι το πεδίο code του πίνακα film_barcodes θα είναι ίσο με το retrieval argument. (**film_barcodes.code=:i_code**)

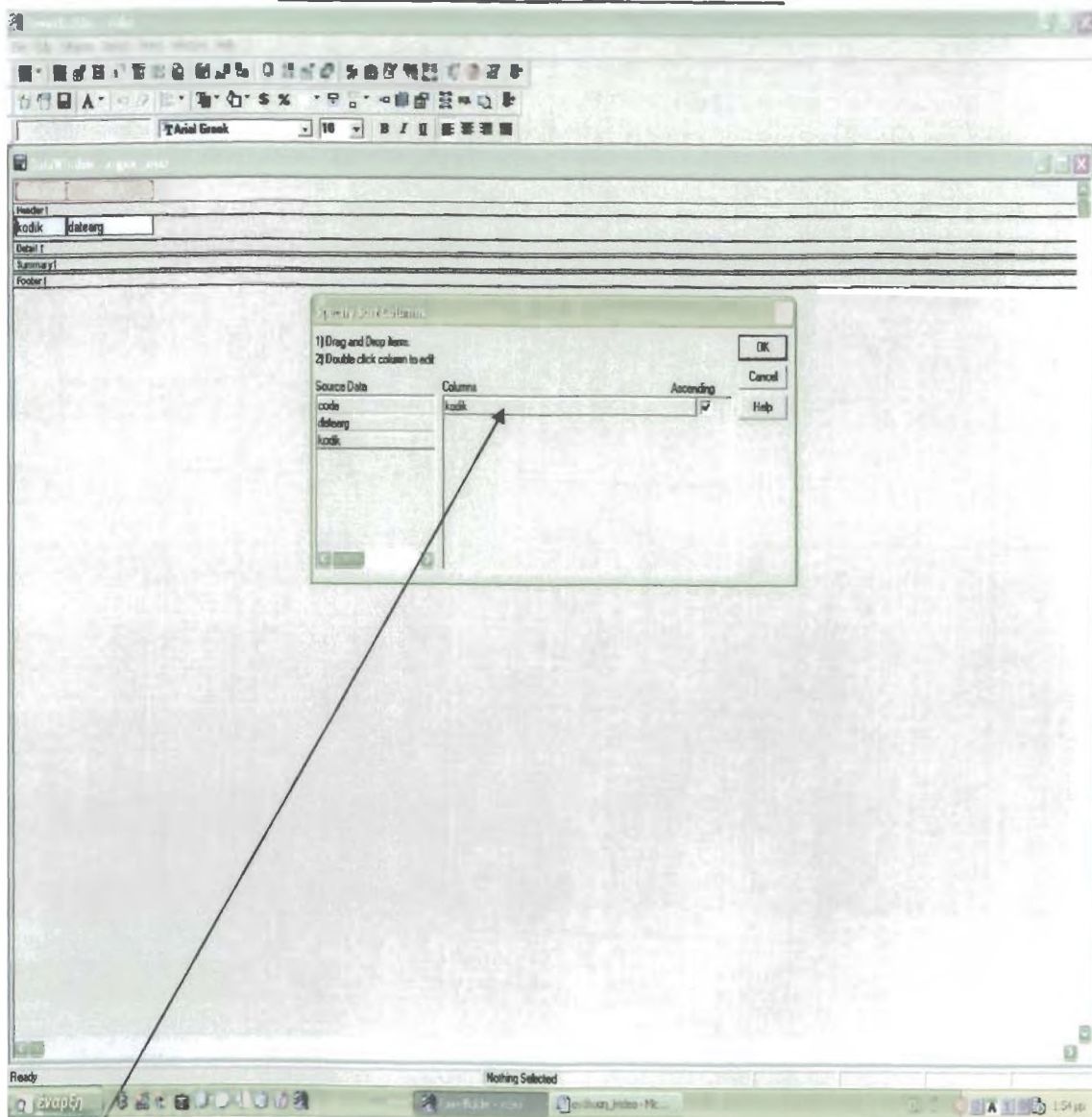


Στην επιλογή από το μενού rows-update properties επιλέγω να κάνουν update όλα τα πεδία του πίνακα film_barcodes και βάζω μοναδικό κλειδί το code.

2.3 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ DATA WINDOWS ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ

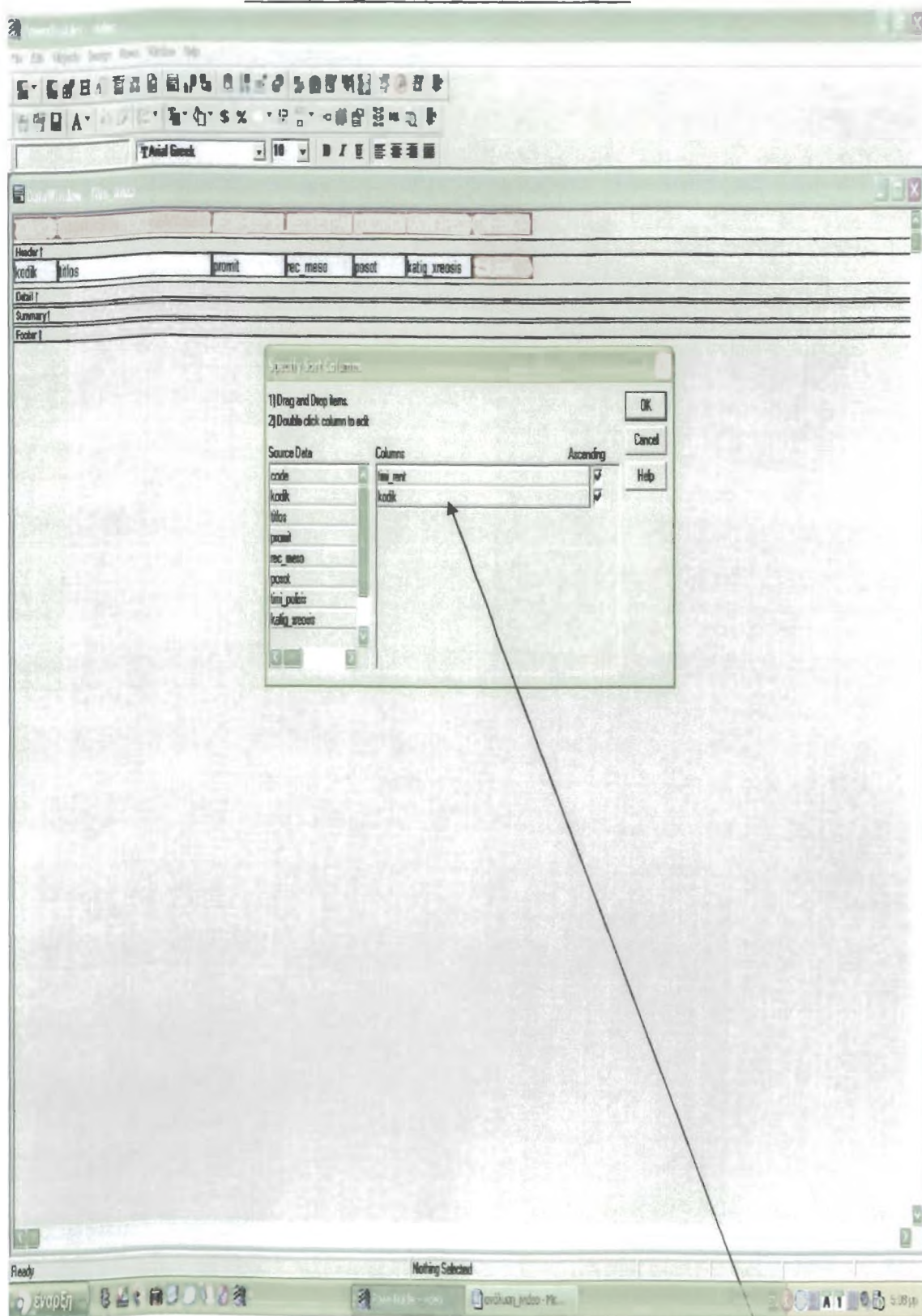
Τα data windows των αναζητήσεων μας βοηθούν στην εύρεση συγκεκριμένων εγγραφών τις οποίες είμαστε σε θέση να τις τροποποιήσουμε ή να τις διαγράψουμε. Η κατασκευή τους είναι ίδια ακριβώς με τα data window εισαγωγής ,δηλαδή επιλογή των πεδίων που χρειαζόμαστε από τους κατάλληλους πίνακες ,σχεδίαση επικεφαλίδων ,με μόνη διαφορά ότι στη επιλογή sort ,επιλέγουμε να τα σορτάρει σύμφωνα με όποιο πεδίο εμείς επιθυμούμε ,για ευκολότερη αναζήτηση από τη λίστα που θα εμφανίζεται.

ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΑΡΓΙΩΝ



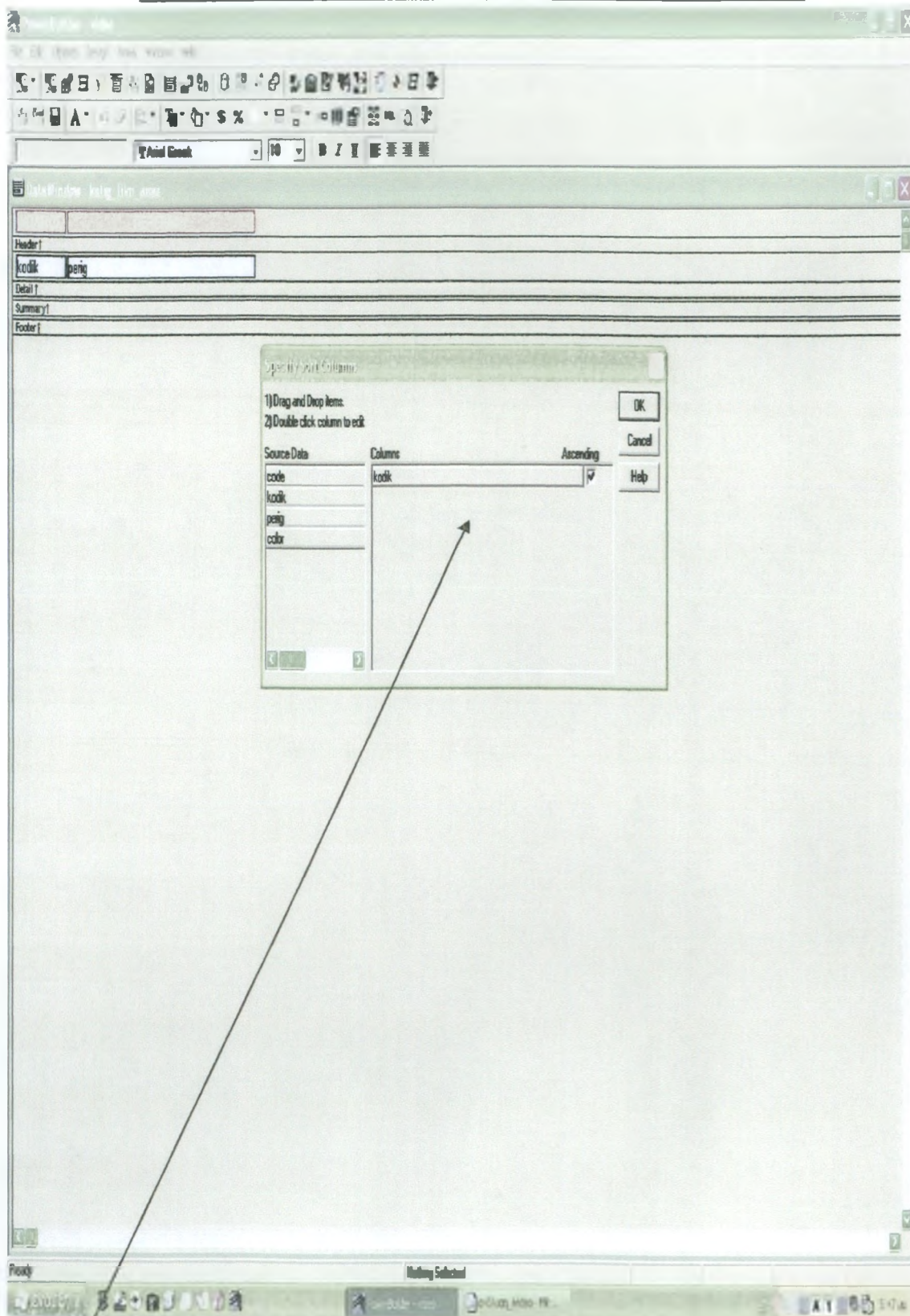
Στην αναζήτηση των αρχιών επιλέγουμε να τα σورتάρι κατά το πεδίο datearg, πεδίο που αναγράφονται οι ημερομηνίες των αρχιών. Σημαδεύοντας και την επιλογή Ascending η λίστα θα εμφανίζεται ανά αύξουσα ημερομηνία.

ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΦΙΛΜ



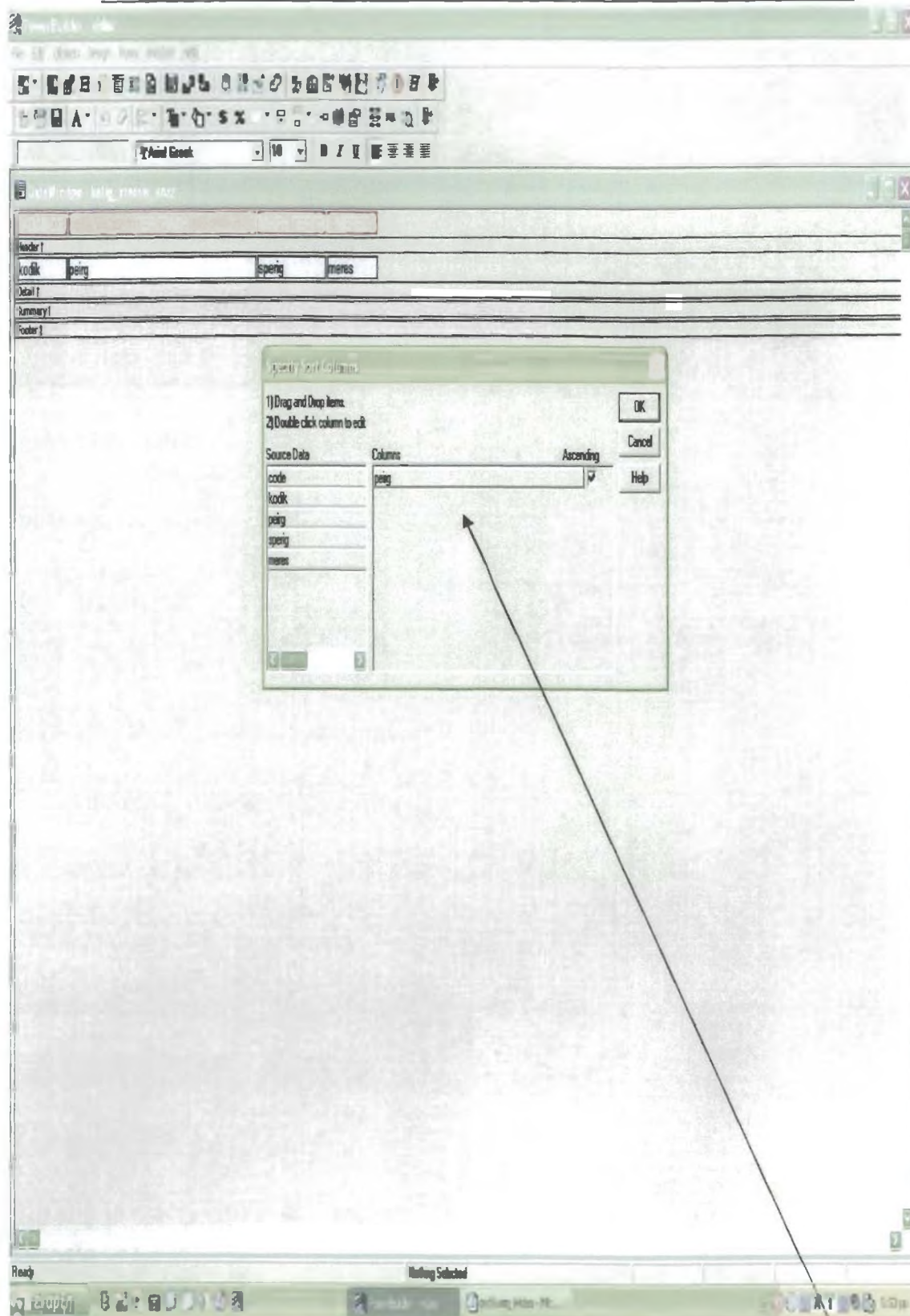
Στην αναζήτηση των φιλμ, επιλέγουμε να τα σορτάρει κατά το πεδίο `timi_rent`, πεδίο που αναγράφεται η τιμή ενοικίασης και κατά το πεδίο `kodik`, πεδίο που αναγράφεται ο κωδικός του φιλμ. Σηματοδοτώντας και τις επιλογές `Ascending` η λίστα θα εμφανίζεται ανά αύξουσα τιμή ενοικίασης και ανά αύξοντα κωδικό.

ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ ΦΙΛΜ



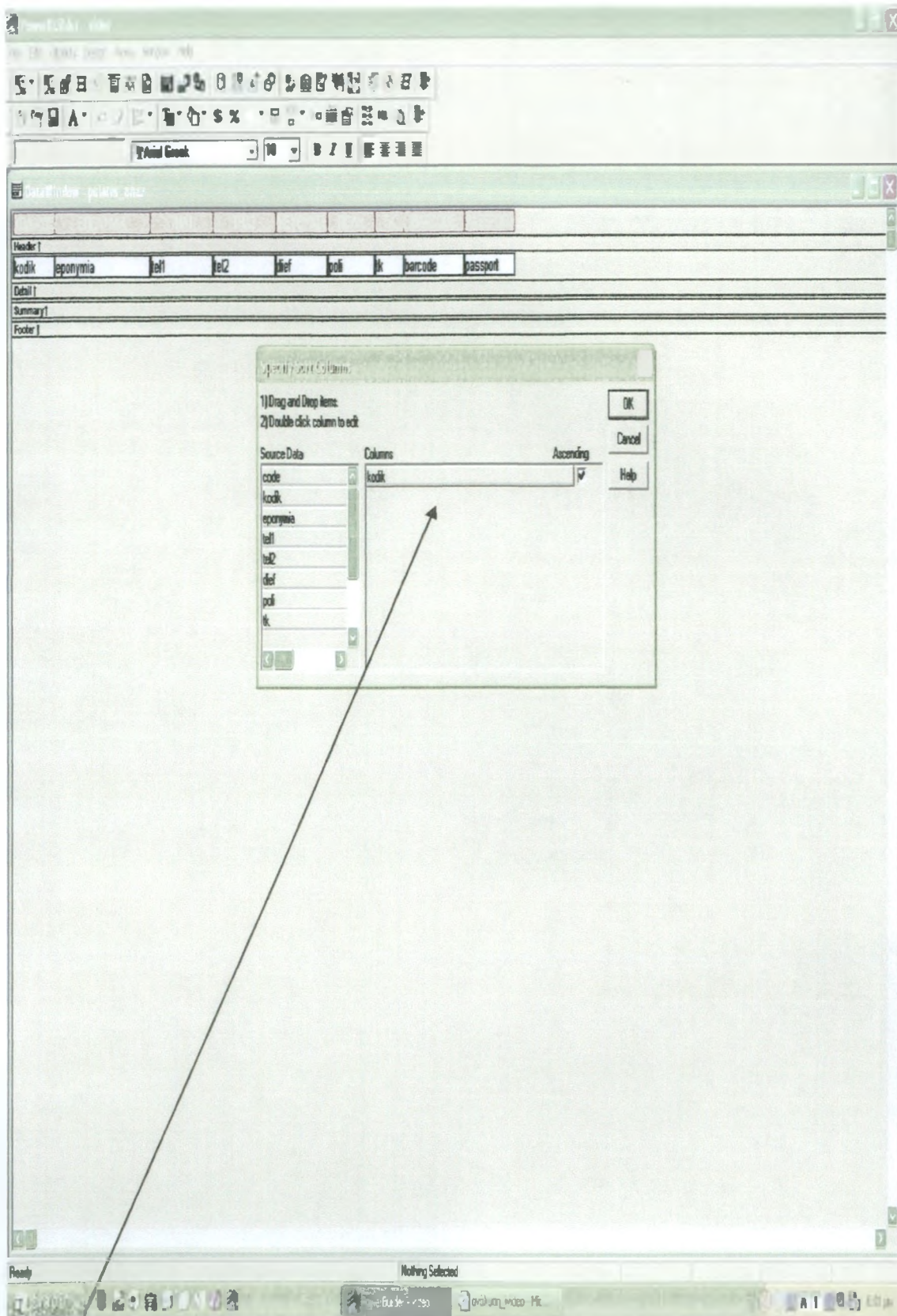
Στην αναζήτηση των κατηγοριών φιλμ επιλέγουμε να τα σورتάρεi κατά το πεδίο kodik, πεδίο που αναγράφονται οι κωδικοί των κατηγοριών φιλμ. Σημαδεύοντας και την επιλογή Ascending η λίστα θα εμφανίζεται ανά αύξοντα κωδικό.

ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ ΧΡΕΩΣΗΣ



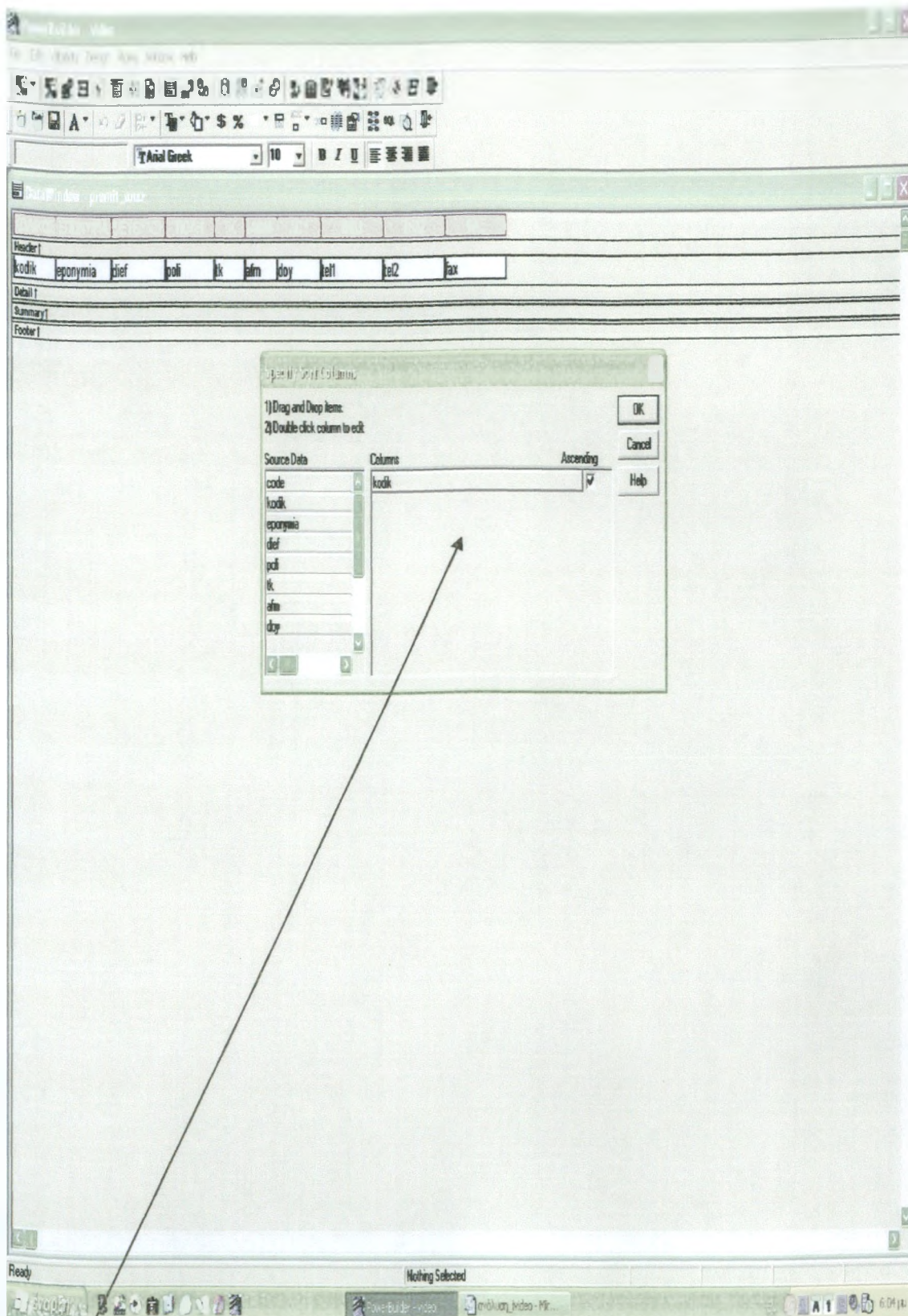
Στην αναζήτηση των κατηγοριών χρέωσης επιλέγουμε να τα σορτάρει κατά το πεδίο `perig`, πεδίο που αναγράφονται οι περιγραφές των κατηγοριών χρέωσης. Σημαδεύοντας και την επιλογή `Ascending` η λίστα θα εμφανίζεται ανά αύξουσα περιγραφή.

ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΕΛΑΤΩΝ



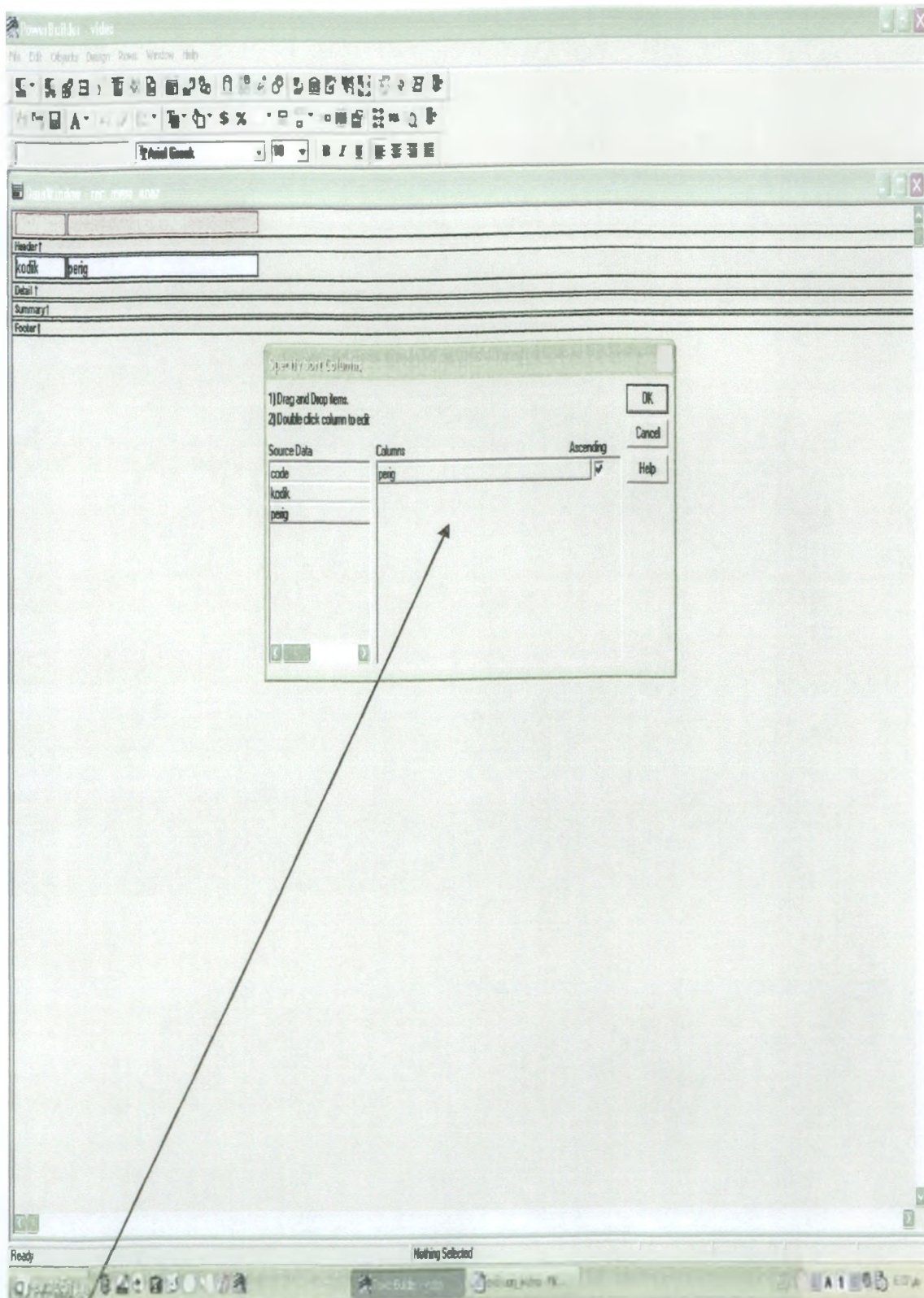
Στην αναζήτηση των πελατών επιλέγουμε να τα σορτάρει κατά το πεδίο kodik.πεδίο που αναγράφονται οι κωδικοί των πελατών. Σημαδεύοντας και την επιλογή Ascending η λίστα θα εμφανίζεται ανά αύξοντα κωδικό.

ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΡΟΜΗΘΕΥΤΩΝ



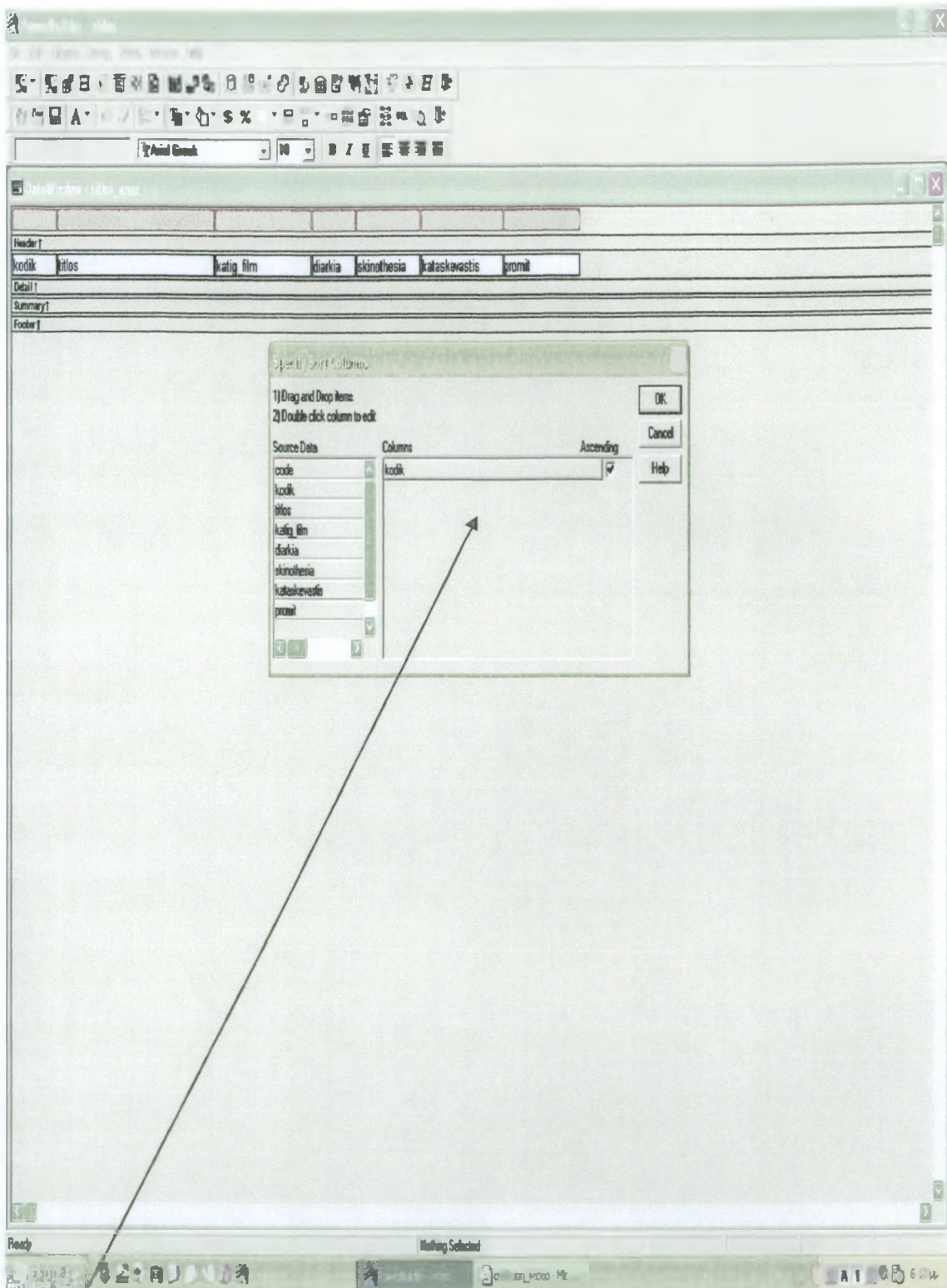
Στην αναζήτηση των προμηθευτών επιλέγουμε να τα σορτάρει κατά το πεδίο kodik, πεδίο που αναγράφονται οι κωδικοί των προμηθευτών. Σημαδεύοντας και την επιλογή Ascending η λίστα θα εμφανίζεται ανά αύξοντα κωδικό.

ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΜΕΣΩΝ ΕΓΓΡΑΦΗΣ



Στην αναζήτηση των μέσων εγγραφής επιλέγουμε να τα σορτάρει κατά το πεδίο peig, πεδίο που αναγράφονται οι περιγραφές των μέσων εγγραφής. Σημαδεύοντας και την επιλογή Ascending η λίστα θα εμφανίζεται ανά αύξουσα περιγραφή.

ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΤΙΤΛΩΝ

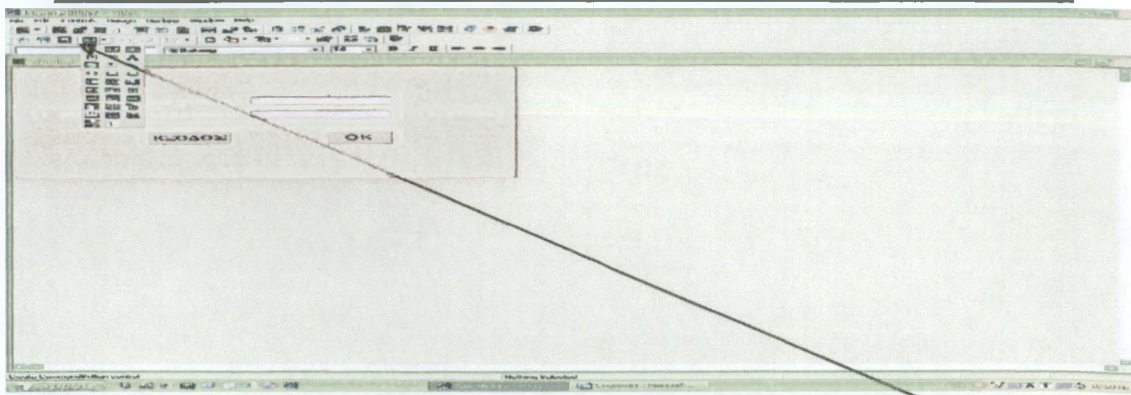


Στην αναζήτηση των τίτλων επιλέγουμε να τα σορτάρει κατά το πεδίο kodik, πεδίο που αναγράφονται οι κωδικοί των τίτλων. Σημαδεύοντας και την επιλογή Ascending η λίστα θα εμφανίζεται ανά αύξοντα κωδικό.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ I-VIDEO

3.1 WINDOW ΕΙΣΟΔΟΥ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ



Διαλέγοντας από τη δεύτερη σειρά του μενού του power builder το 4^ο κουμπί, ανοίγει μια λίστα με διάφορες επιλογές και τροποποιήσεις που μπορούμε να κάνουμε στο παράθυρό μας. Το συγκεκριμένο παράθυρο έχει δημιουργηθεί για να προστατεύει τον χρήστη τοποθετώντας κάποιο username και κάποιο password της αρεσκείας του έτσι ώστε να το ξέρει μόνο αυτός και να έχει μόνο αυτός πρόσβαση στο πρόγραμμα. Κλικάροντας την επιλογή Static Text και κλικάροντας πάνω στο window εμφανίζεται ένα ορθογώνιο όπου μέσα μπορούμε να πληκτρολογήσουμε ότι επιθυμούμε. Μπορούμε να το χρωματίσουμε, να του αλλάξουμε το μέγεθος, να βάλουμε όποια γραμματοσειρά επιθυμούμε, σε όποια θέση του window θέλουμε, να του βάλουμε σκιά, περίγραμμα, να το κάνουμε τρισδιάστατο ή καλυμμένο με γραμμές. Για να τοποθετήσουμε ένα κουμπί πηγαίνουμε στο μενού και κλικάρουμε την επιλογή Command Button.

Κλικάροντας πάνω στο window εμφανίζεται ένα πρότυπο κουμπιού που μπορούμε να το τροποποιήσουμε όπως εμείς θέλουμε, γράφοντας πάνω του τον τίτλο που θα έχει, αλλάζοντάς του το μέγεθος και τη θέση. Κλικάροντας την επιλογή Single Line Edit και κλικάροντας πάνω στο window εμφανίζεται ένα ορθογώνιο όπου μέσα σε αυτό ο χρήστης του προγράμματος θα πληκτρολογεί το username και σε ένα άλλο το password. Μπορεί να τροποποιηθεί και να χρωματιστεί κατάλληλα. Κλικάροντας την επιλογή Round Rectangle και κλικάροντας πάνω στο window εμφανίζεται ένα στρογγυλό περίβλημα που μπορούμε να το τοποθετήσουμε γύρω από το Static Text. Μπορεί να τροποποιηθεί και να χρωματιστεί κατάλληλα. [2]



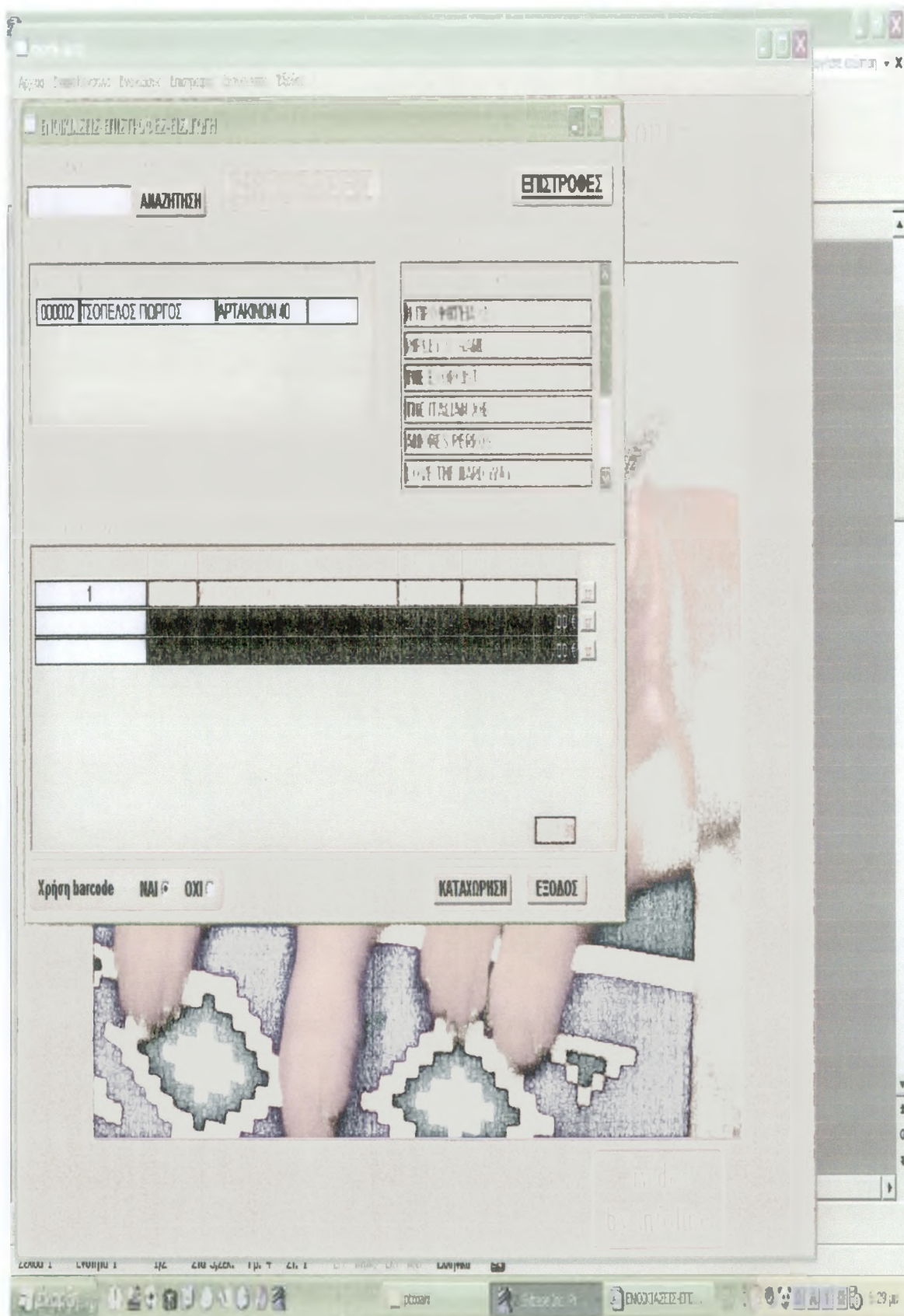
3.2 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ WINDOW ΓΙΑ ΤΟ ΜΕΝΟΥ

Για να μπορέσουμε να εμφανίσουμε το μενού με τις επιλογές του προγράμματος απαραίτητη προϋπόθεση είναι η δημιουργία ενός window πάνω στο οποίο θα πάει να πέσει το μενού. Δημιουργούμε λοιπόν ένα window με αυτά τα χαρακτηριστικά. Πατώντας από το μενού την επιλογή Picture μπορούμε να βάλουμε σαν φόντο μια εικόνα της αρεσκειάς μας. Ο μόνος περιορισμός είναι ότι η εικόνα αυτή πρέπει να είναι bmp.



Με δεξί κλικ πάνω στο window και στη συνέχεια επιλέγοντας Properties ανοίγει ένα πινακάκι. Μέσα σε αυτό μπορούμε να βάλουμε τον τίτλο που θέλουμε και τα χρώματα που θα έχει. Ακόμη μπορούμε πατώντας το κουμπί Browse να κρεμάσουμε πάνω στο window το μενού του προγράμματος. Είμαστε επίσης σε θέση να καθορίσουμε τη θέση του window όταν θα τρέχει το πρόγραμμα με την επιλογή Position, τοποθετώντας τις κατάλληλες συντεταγμένες. Τέλος μπορούμε να επιλέξουμε τη μορφή του window κλικάροντας αν θα είναι κανονικό, μεγιστοποιημένο ή ελαχιστοποιημένο.

3.3 ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ



3.4 ΕΠΙΣΤΡΟΦΕΣ

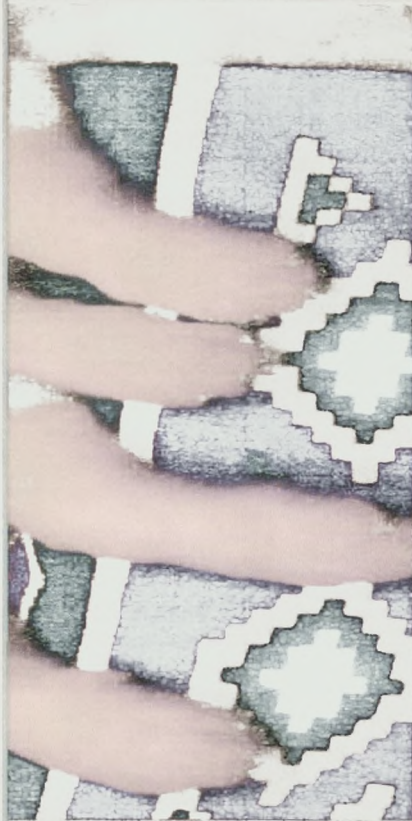


Χρήση barcode

ΜΑΙ & ΟΝΙ

ΚΑΤΑΧΩΡΗΞΗ

ΕΣΘΑΔΙ



ΜΑΙ & ΟΝΙ
ΚΑΤΑΧΩΡΗΞΗ

ΖΩΝΗ 2 ΛΥΣΗΤΟ 1 04 2004-06-15 14:00 21.1 ΟΥΡΑΝΟΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ ΕΣΘΑΔΙ



Γρήγορη

Σύμβαση Π.

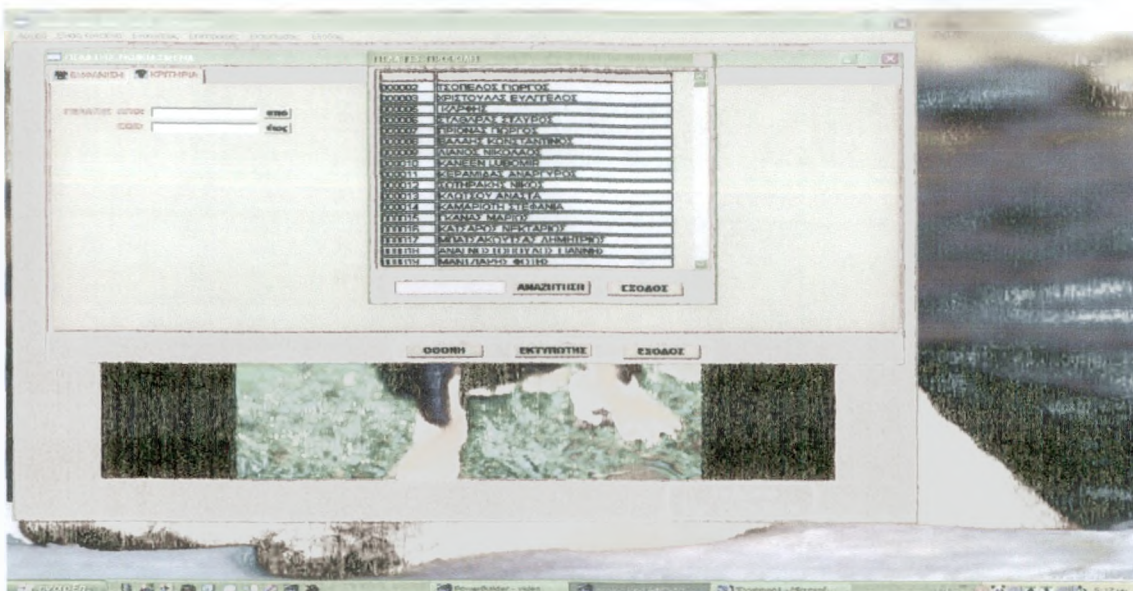
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ...



5:31 PM

3.5 ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΝΟΙΚΙΑΣΜΕΝΩΝ ΑΝΑ ΠΕΛΑΤΗ



Στην εκτύπωση αυτή πατώντας το κουμπί 'ΑΠΟ' εμφανίζεται η λίστα με τους πελάτες, από όπου μπορούμε να επιλέξουμε όποιον εμείς επιθυμούμε να αρχίσει η αναζήτησή μας. Πατώντας και το κουμπί 'ΕΩΣ' εμφανίζεται η λίστα με τους πελάτες από όπου μπορούμε να επιλέξουμε μέχρι ποιος πελάτης θα περιέχεται στην αναζήτησή μας. Κατόπιν, πατώντας το κουμπί 'ΟΘΟΝΗ' εμφανίζεται η πιο κάτω οθόνη, που δείχνει ο κάθε πελάτης τι έχει νοικιάσει, τότε και σύνολα.



Πατώντας το κουμπί 'ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ' τυπώνονται τα στοιχεία αυτά στον εκτυπωτή μας. [3]

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΝΟΙΚΙΑΣΜΕΝΩΝ ΑΝΑ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ



Στην εκτύπωση αυτή πληκτρολογώντας τις ημερομηνίες που επιθυμούμε στα πεδία 'ΑΠΟ' και 'ΕΩΣ' και πατώντας το κουμπί 'ΟΘΟΝΗ' εμφανίζεται η πιο κάτω οθόνη που δείχνει ανά ημερομηνία ποιες ταινίες έχουν νοικιαστεί, σε ποιόν, αν έχουν επιστραφεί και τα ανάλογα σύνολα.



Πατώντας το κουμπί 'ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ' τυπώνονται τα στοιχεία αυτά στον εκτυπωτή μας. [3]

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΝΟΙΚΙΑΣΜΕΝΩΝ ΑΝΑ ΠΕΛΑΤΗ

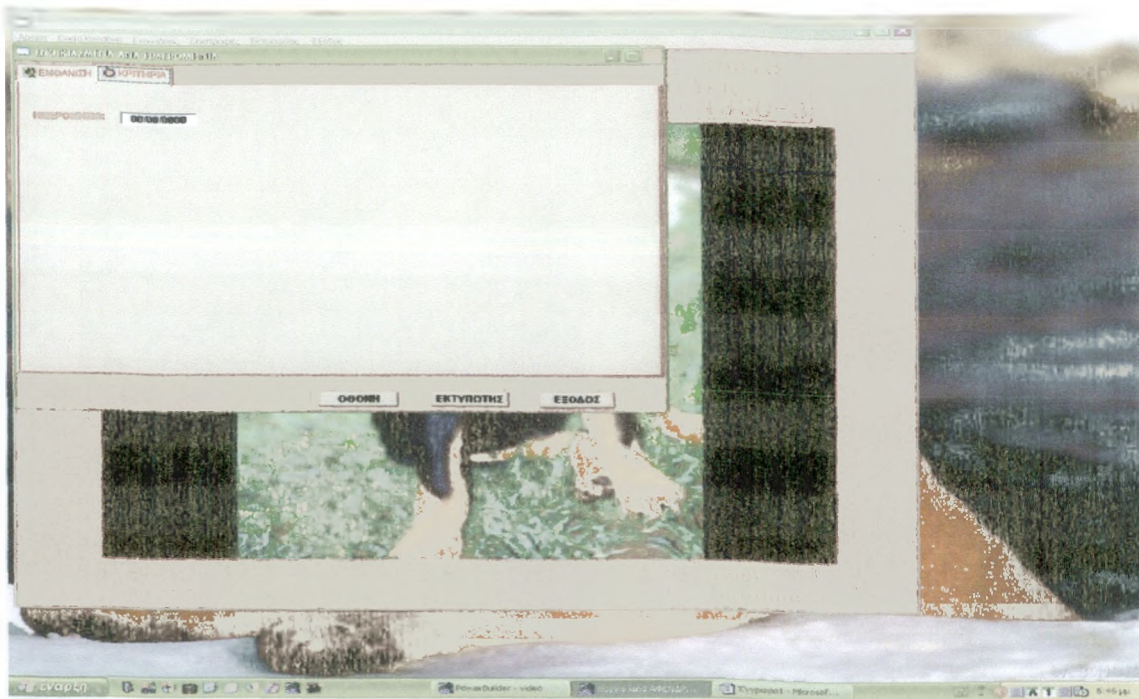


Στην εκτύπωση αυτή πατώντας το κουμπί 'ΑΠΟ' εμφανίζεται η λίστα με τους τίτλους, από όπου μπορούμε να επιλέξουμε όποιον εμείς επιθυμούμε να αρχίσει η αναζήτησή μας. Πατώντας και το κουμπί 'ΕΩΣ' εμφανίζεται η λίστα με τους τίτλους από όπου μπορούμε να επιλέξουμε μέχρι ποιος τίτλος θα περιέχεται στην αναζήτησή μας. Κατόπιν, πατώντας το κουμπί 'ΟΘΟΝΗ' εμφανίζεται η πιο κάτω οθόνη, που δείχνει ο κάθε τίτλος σε ποιόν έχει νοικιαστεί και πότε.



Πατώντας το κουμπί 'ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ' τυπώνονται τα στοιχεία αυτά στον εκτυπωτή μας. [3]

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΝΟΙΚΙΑΣΜΕΝΩΝ-ΤΑΜΕΙΟ ΗΜΕΡΑΣ



Στην εκτύπωση αυτή πληκτρολογώντας την ημερομηνία που επιθυμούμε στο πεδίο και πατώντας το κουμπί 'ΟΘΟΝΗ' εμφανίζεται η πιο κάτω οθόνη που δείχνει ανά ημερομηνία ποιες ταινίες έχουν νοικιαστεί, σε ποιόν, αν έχουν επιστραφεί και τα ανάλογα σύνολα ανά ημέρα.

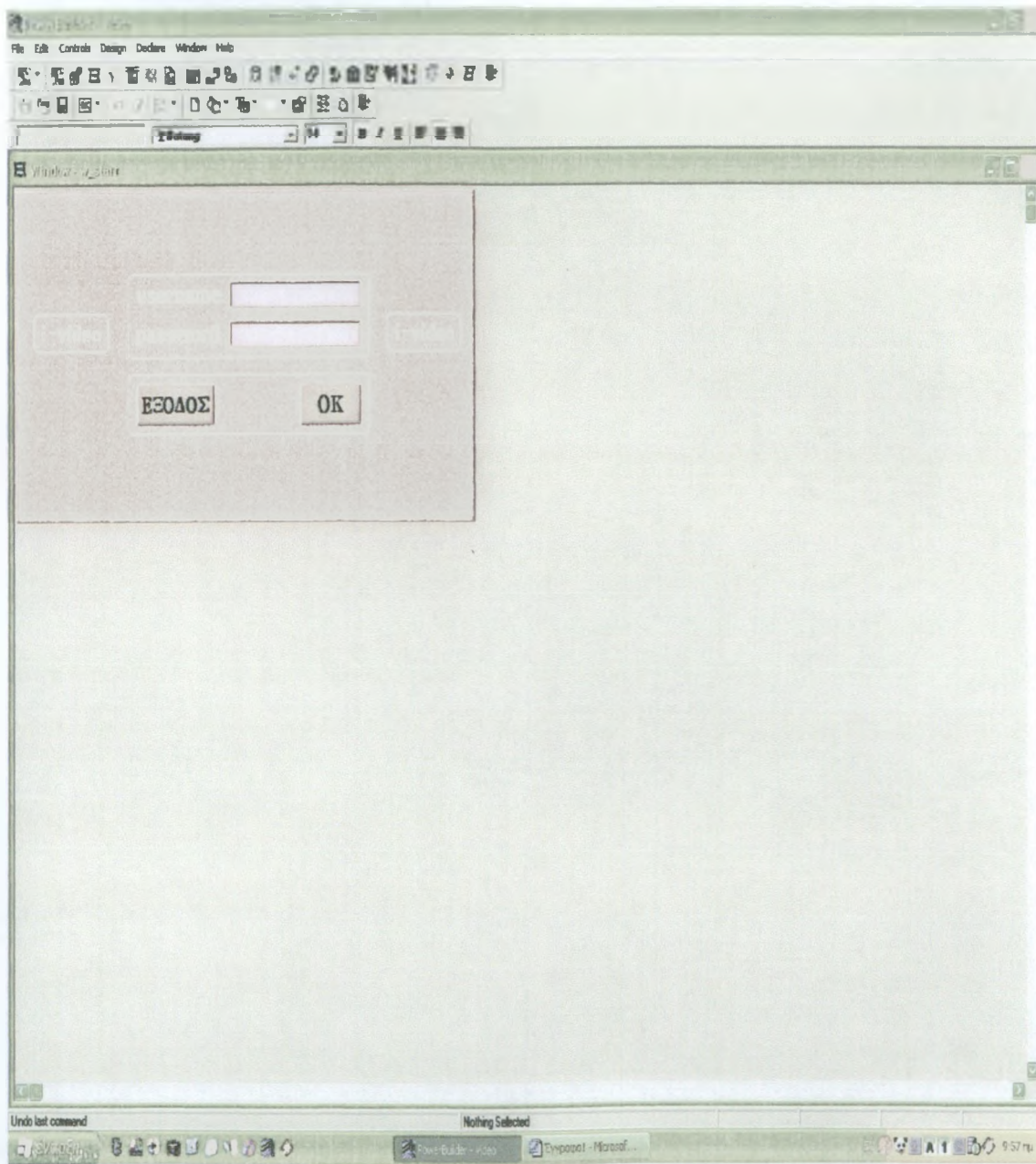


Πατώντας το κουμπί 'ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ' τυπώνονται τα στοιχεία αυτά στον εκτυπωτή μας. [3]

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4.

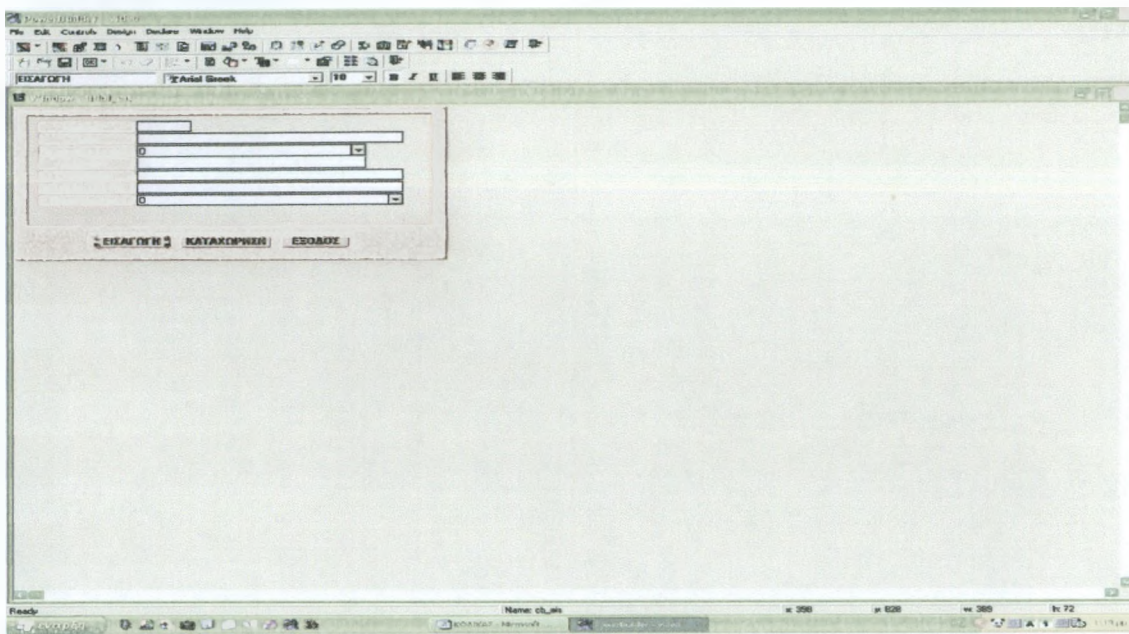
ΚΩΔΙΚΑΣ

4.1 ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΟΔΟ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ



```
Script Κουμπιού OK: if sle_1.text="1" and sle_2.text="1" then
    Open (w_video)
Close (w_start)
Else
Message box (" xxxxxx "ΛΑΘΟΣ ΣΤΟΙΧΕΙΑ," !!!", StopSign!)
Return
End if
Script Κουμπιού ΕΞΟΔΟΣ: close (parent) [4]
```

4.2 ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΙΤΛΩΝ



```
Script Κομπιού Εισαγωγής: string newkodikos
decimal lmax
long krow
dw_1.reset()
dw_1.settransobject(sqlca)
krow=dw_1.insertrow(0)
dw_1.scrolltorow(krow)
dw_1.setfocus()
dw_1.setcolumn("kodik")
cb_kat.enabled=true
cb_eis.enabled=false
////////////////////////// epomenos kodikos
select max(convert(decimal,kodik))
into :lmax
from titloi
using sqlca;
lmax+ +
if lmax>=0 and lmax<10 then
    newkodikos="00000"+ left(string(lmax),1)
end if
if lmax>=10 and lmax<100 then
    newkodikos="0000"+ left(string(lmax),2)
end if
if lmax>=100 and lmax<1000 then
    newkodikos="000"+ left(string(lmax),3)
end if
if lmax>=1000 and lmax<10000 then
    newkodikos="00"+ left(string(lmax),4)
end if
if lmax>=10000 and lmax<100000 then
```

```

        Newkodikos="0"+ left (string(lmax),5)
end if
if lmax>=100000 and lmax<1000000 then
    Newkodikos=left(string(lmax),6)
end if
////////// epomenos kodikos telos
dw_1.setfocus()
dw_1.object.kodik.protect=false
cb_kat.enabled=true
cb_eis.enabled=false
dw_1.Setcolumn("titlos")
dw_1.object.kodik[1]=newkodikos

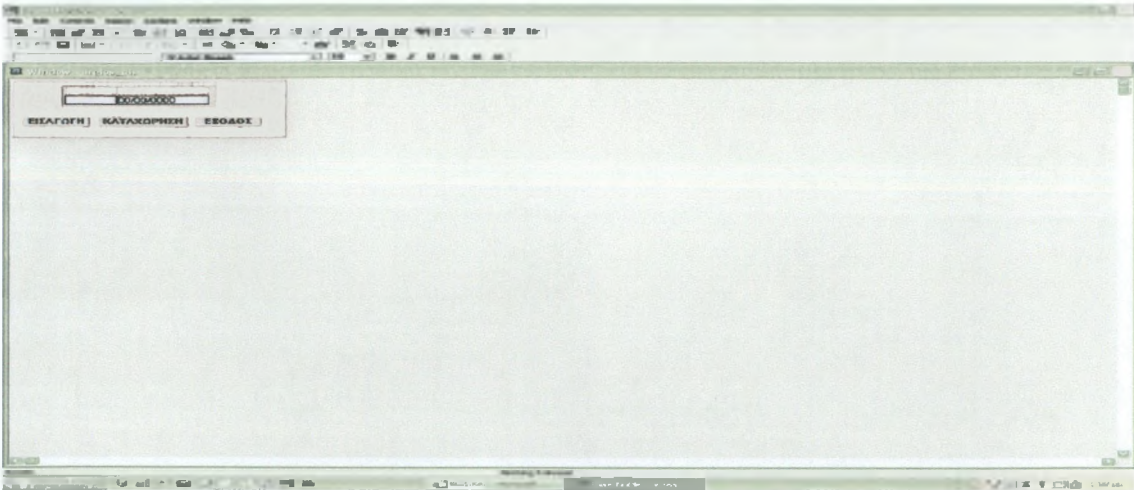
Script Κουμπιού Καταχώρησης: decimal d_code
long i
d_code=kleidi("titloi")
dw_1.object.code[1]=d_code
i=dw_1.update()
if i=1 then
    commit using sqlca;
    messagebox(" Ok ", "Η καταχώρηση πραγματοποιήθηκε",None!)
else
    rollback using sqlca;
    messagebox(" XXX ", "Η καταχώρηση δεν έγινε",StopSign!)
    return
end if
cb_kat.enabled=false
cb_eis.enabled=true

Script Κουμπιού ΕΞΟΔΟΣ: close (parent)

Script για το window: cb_kat.enabled=false
[4]

```


4.3 ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΑΡΓΙΩΝ



```
Script Κουμπιού Εισαγωγής: string newkodikos
decimal lmax
long krow
dw_1.reset()
dw_1.settransobject(sqlca)
krow=dw_1.insertrow(0)
dw_1.scrolltorow(krow)
dw_1.setfocus()
dw_1.setcolumn("kodik")
cb_kat.enabled=true
cb_eis.enabled=false
////////// epomenos kodikos
select max(convert(decimal,kodik))
into :lmax
from argies
using sqlca;
lmax++
if lmax>=0 and lmax<10 then
    newkodikos="00000"+ left(string(lmax),1)
end if
if lmax>=10 and lmax<100 then
    newkodikos="0000"+ left(string(lmax),2)
end if
if lmax>=100 and lmax<1000 then
    newkodikos="000"+ left(string(lmax),3)
end if
if lmax>=1000 and lmax<10000 then
    newkodikos="00"+ left(string(lmax),4)
end if
if lmax>=10000 and lmax<100000 then
    newkodikos="0"+ left(string(lmax),5)
end if
if lmax>=100000 and lmax<1000000 then
    newkodikos=left(string(lmax),6)
```

```
end if
////////// επόμενος kodikos telos
dw_1.setfocus()
dw_1.object.kodik.protect=false
cb_kat.enabled=true
cb_eis.enabled=false
dw_1.Setcolumn("datearg")
dw_1.object.kodik[1]=newkodikos
```

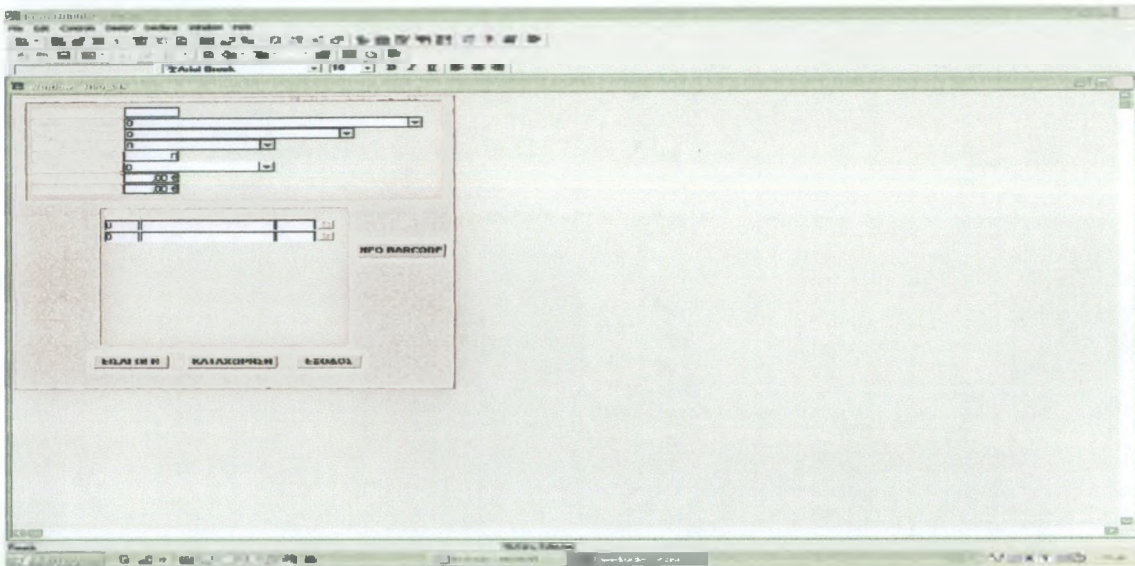
Script Κουμπιού Καταχώρησης: decimal d_code

```
long i
d_code=kleidi("argies")
dw_1.object.code[1]=d_code
i=dw_1.update()
if i=1 then
    commit using sqlca;
    messagebox(" Ok ", "Η καταχώρηση πραγματοποιήθηκε",None!)
else
    rollback using sqlca;
    messagebox(" XXX ", "Η καταχώρηση δεν έγινε",StopSign!)
    return
end if
cb_kat.enabled=false
cb_eis.enabled=true
```

Script Κουμπιού ΕΞΟΔΟΣ: close (parent)

Script για το window: cb_kat.enabled=false
[4]

4.4 ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΦΙΛΜ



Script Κουμπιού Εισαγωγής: string newkodikos

decimal lmax

long krow,igor

dw_1.reset()

dw_1.settransobject(sqlca)

dw_2.reset()

dw_2.settransobject(sqlca)

krow=dw_1.insertrow(0)

dw_1.scrolltorow(krow)

dw_1.setfocus()

dw_1.setcolumn("kodik")

cb_kat.enabled=true

cb_eis.enabled=false

////////// epomenos kodikos

select max(convert(decimal,kodik))

into :lmax

from film

using sqlca;

lmax+ +

if lmax>=0 and lmax<10 then

newkodikos="00000"+ left(string(lmax),1)

end if

if lmax>=10 and lmax<100 then

newkodikos="0000"+ left(string(lmax),2)

end if

if lmax>=100 and lmax<1000 then

newkodikos="000"+ left(string(lmax),3)

end if

if lmax>=1000 and lmax<10000 then

newkodikos="00"+ left(string(lmax),4)

end if

if lmax>=10000 and lmax<100000 then

```

        newkodikos="0"+ left(string(lmax),5)
    end if
    if lmax>=100000 and lmax<1000000 then
        newkodikos=left(string(lmax),6)
    end if
    ////////////////////////////////// epomenos kodikos telos
    dw_1.setfocus()
    dw_1.object.kodik.protect=false
    cb_kat.enabled=true
    cb_eis.enabled=false
    dw_1.Setcolumn("titlos")
    dw_1.object.kodik[1]=newkodikos
    dw_2.settransobject(sqlca)
    igor=dw_2.insertrow(0)
    dw_2.scrolltorow(igor)
    dw_2.object.ar_disk[1]=1

```

Script Κουμπιού Καταχώρησης: decimal d_code

```

long i,igor,ok1,ok2
dw_1.accepttext()
dw_2.accepttext()
d_code=kleidi("film")
dw_1.object.code[1]=d_code
igor=dw_2.rowcount()
for i=igor to 1 step -1
    if dw_2.object.barcode[i]=" " or isnull(dw_2.object.barcode[i]) then
        dw_2.deleterow(i)
    else
        dw_2.object.code[i]=d_code
    end if
next
igor=dw_2.rowcount()
for i=1 to igor
    dw_2.object.ar_disk[i]=i
    dw_2.object.free[i]="NAI"
next
ok1=dw_1.update()
ok2=dw_2.update()
if ok1=1 and ok2=1 then
    commit using sqlca;
    messagebox(" Ok ", "Η καταχώρηση πραγματοποιήθηκε",None!)
else
    rollback using sqlca;
    messagebox(" XXX ", "Η καταχώρηση δεν έγινε",StopSign!)
    return
end if
cb_kat.enabled=false
cb_eis.enabled=true

```

```

Script Κουμπιού Νέο Barcode: long i,lrow
i=dw_2.rowcount()
lrow=dw_2.insertrow(0)
dw_2.setfocus()
dw_2.setcolumn("barcode")
dw_2.scrolltorow(lrow)
for i = 1 to dw_2.ROWCOUNT()
    dw_2.object.ar_disk[lrow]=i
next

```

```

Script Κουμπιού ΕΞΟΔΟΣ: close (parent)

```

```

Script για το window: cb_kat.enabled=false

```

```

Script για data window film_barcode_eis (buttonclicked) : long lrows
dw_2.deleterow(row)
lrows=dw_2.rowcount()
if lrows=0 then
    dw_2.insertrow(0)
    dw_2.insertrow(0)
end if

```

```

Script για data window film_barcode_eis (itemchanged) : long l,lcode
string s_barcode
l=dw_2.getrow()
if this.getcolumnname() = 'barcode' then
    s_barcode=this.gettext()
    select count(*)
    into :lcode
    from film_barcode_eis
    where barcode=:s_barcode
    using sqlca;
    if lcode > 0 and not isnull(lcode) then
        messagebox(" ", "Το barcode χρησιμοποιείται ήδη!!!", StopSign!)
        this.setitem(l, "barcode", " ")
        this.settext(" ")
        this.setcolumn("barcode")
        return 2
    end if
end if

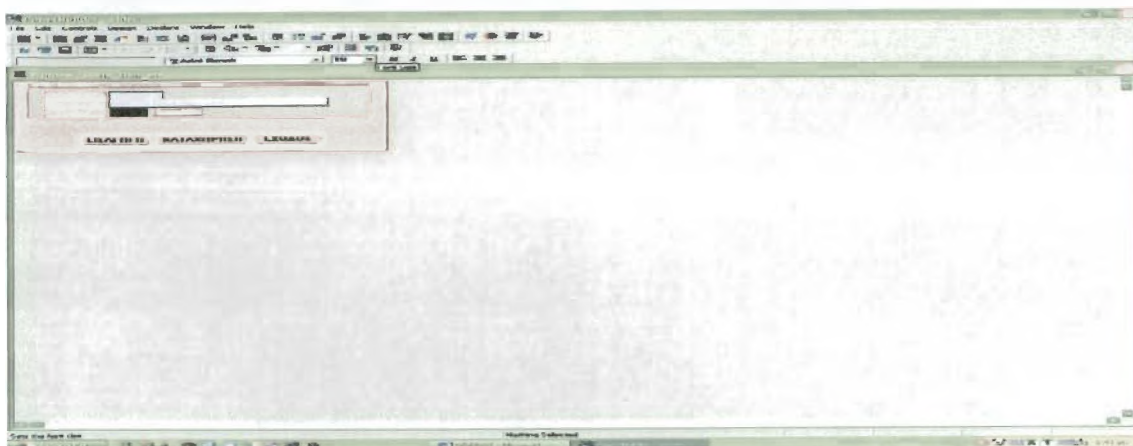
```

```

Script για data window film_barcode_eis (itemerror) : return 1
[4]

```

4.5 ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ ΦΙΛΜ



```
Script Κομπιού Εισαγωγής: string newkodikos
decimal lmax
long krow
dw_1.reset()
dw_1.settransobject(sqlca)
krow=dw_1.insertrow(0)
dw_1.scrolltorow(krow)
dw_1.setfocus()
dw_1.setcolumn("kodik")
cb_kat.enabled=true
cb_eis.enabled=false
////////// epomenos kodikos
select max(convert(decimal,kodik))
into :lmax
from katig_film
using sqlca;
lmax++
if lmax>=0 and lmax<10 then
    newkodikos="00000"+ left(string(lmax),1)
end if
if lmax>=10 and lmax<100 then
    newkodikos="0000"+ left(string(lmax),2)
end if
if lmax>=100 and lmax<1000 then
    newkodikos="000"+ left(string(lmax),3)
end if
if lmax>=1000 and lmax<10000 then
    newkodikos="00"+ left(string(lmax),4)
end if
if lmax>=10000 and lmax<100000 then
    newkodikos="0"+ left(string(lmax),5)
end if
if lmax>=100000 and lmax<1000000 then
    newkodikos=left(string(lmax),6)
end if
```

```
//////////////////// epomenos kodikos telos
dw_1.setfocus()
dw_1.object.kodik.protect=false
cb_kat.enabled=true
cb_eis.enabled=false
dw_1.Setcolumn("perig")
dw_1.object.kodik[1]=newkodikos
```

```
Script Κουμπιού Καταχώρησης: decimal d_code
long i
d_code=kleidi("katig_film")
dw_1.object.code[1]=d_code
```

```
i=dw_1.update()
if i=1 then
    commit using sqlca;
    messagebox(" Ok ", "Η καταχώρηση πραγματοποιήθηκε",None!)
else
    rollback using sqlca;
    messagebox(" XXX ", "Η καταχώρηση",StopSign!)
    return
end if
cb_kat.enabled=false
cb_eis.enabled=true
Script Κουμπιού ΕΞΟΔΟΣ: close (parent)
```

```
Script για το window: cb_kat.enabled=false
[4]
```

4.6 ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ ΧΡΕΩΣΗΣ



```
Script Κομπιού Εισαγωγής: string newkodikos
decimal lmax
long krow
dw_1.reset()
dw_1.settransobject(sqlca)
krow=dw_1.insertrow(0)
dw_1.scrolltorow(krow)
dw_1.setfocus()
dw_1.setcolumn("kodik")
cb_kat.enabled=true
cb_eis.enabled=false
////////// epomenos kodikos
select max(convert(decimal,kodik))
into :lmax
from katig_xreosis
using sqlca;
lmax++
if lmax>=0 and lmax<10 then
    newkodikos="00000"+ left(string(lmax),1)
end if
if lmax>=10 and lmax<100 then
    newkodikos="0000"+ left(string(lmax),2)
end if
if lmax>=100 and lmax<1000 then
    newkodikos="000"+ left(string(lmax),3)
end if
if lmax>=1000 and lmax<10000 then
    newkodikos="00"+ left(string(lmax),4)
end if
if lmax>=10000 and lmax<100000 then
    newkodikos="0"+ left(string(lmax),5)
end if
if lmax>=100000 and lmax<1000000 then
    newkodikos=left(string(lmax),6)
```



```
end if
////////// epomenos kodikos telos
dw_1.setfocus()
dw_1.object.kodik.protect=false
cb_kat.enabled=true
cb_eis.enabled=false
dw_1.Setcolumn("peirg")
dw_1.object.kodik[1]=newkodikos
```

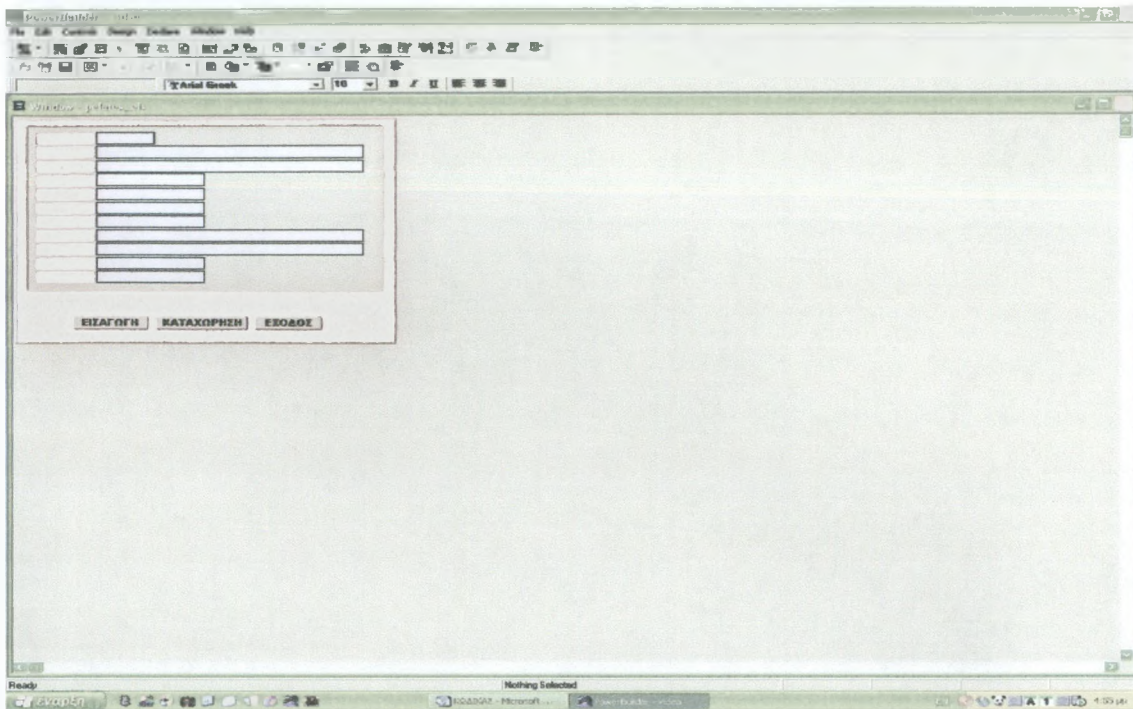
Script Κουμπιού Καταχώρησης: decimal d_code

```
long i
d_code=kleidi("katig_xreosis")
dw_1.object.code[1]=d_code
i=dw_1.update()
if i=1 then
    commit using sqlca;
    messagebox(" Ok ", "Η καταχώρηση πραγματοποιήθηκε",None!)
else
    rollback using sqlca;
    messagebox(" XXX ", "Η καταχώρηση δεν έγινε",StopSign!)
    return
end if
cb_kat.enabled=false
cb_eis.enabled=true
```

Script Κουμπιού ΕΞΟΔΟΣ: close (parent)

Script για το window: cb_kat.enabled=false
[4]

4.7 ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΕΛΑΤΗ



Script Κομπίου Εισαγωγής: string newkodikos

decimal lmax

long krow

dw_1.reset()

dw_1.settransobject(sqlca)

krow=dw_1.insertrow(0)

dw_1.scrolltorow(krow)

dw_1.setfocus()

dw_1.setcolumn("kodik")

cb_kat.enabled=true

cb_eis.enabled=false

////////// epomenos kodikos

select max(convert(decimal,kodik))

into :lmax

from pelates

using sqlca;

lmax+ +

if lmax>=0 and lmax<10 then

 newkodikos="00000"+ left(string(lmax),1)

end if

if lmax>=10 and lmax<100 then

 newkodikos="0000"+ left(string(lmax),2)

end if

if lmax>=100 and lmax<1000 then

 newkodikos="000"+ left(string(lmax),3)

end if

if lmax>=1000 and lmax<10000 then

 newkodikos="00"+ left(string(lmax),4)

```

end if
if lmax>=10000 and lmax<100000 then
    newkodikos="0"+ left(string(lmax),5)
end if
if lmax>=100000 and lmax<1000000 then
    newkodikos=left(string(lmax),6)
end if
////////// epomenos kodikos telos
dw_1.setfocus()
dw_1.object.kodik.protect=false
cb_kat.enabled=true
cb_eis.enabled=false
dw_1.Setcolumn("eponymia")
dw_1.object.kodik[1]=newkodikos

Script Κουμπιού Καταχώρησης: decimal d_code
long i

d_code=kleidi("pelates")
dw_1.object.code[1]=d_code

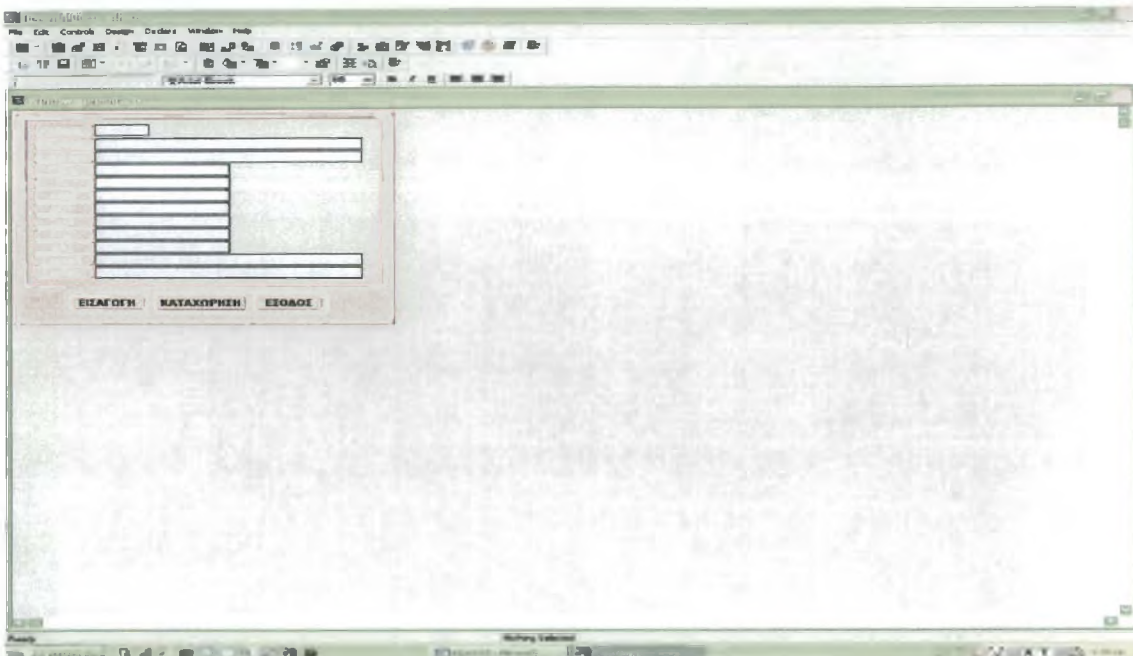
i=dw_1.update()
if i=1 then
    commit using sqlca;
    messagebox(" ", "Η καταχώρηση πραγματοποιήθηκε",None!)
else
    rollback using sqlca;
    messagebox(" ", "Η καταχώρηση δεν έγινε",StopSign!)
    return
end if
cb_kat.enabled=false
cb_eis.enabled=true

```

Script Κουμπιού ΕΞΟΔΟΣ: close (parent)

Script για το window: cb_kat.enabled=false
[4]

4.8 ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΠΡΟΜΗΘΕΥΤΗ



Script Κομπιού Εισαγωγής: string newkodikos

decimal lmax

long krow

dw_1.reset()

dw_1.settransobject(sqlca)

krow=dw_1.insertrow(0)

dw_1.scrolltorow(krow)

dw_1.setfocus()

dw_1.setcolumn("kodik")

cb_kat.enabled=true

cb_eis.enabled=false

////////// epomenos kodikos

select max(convert(decimal,kodik))

into :lmax

from promit

using sqlca;

lmax+ +

if lmax>=0 and lmax<10 then

 newkodikos="00000"+ left(string(lmax),1)

end if

if lmax>=10 and lmax<100 then

 newkodikos="0000"+ left(string(lmax),2)

end if

if lmax>=100 and lmax<1000 then

 newkodikos="000"+ left(string(lmax),3)

end if

if lmax>=1000 and lmax<10000 then

```

        newkodikos="00"+ left(string(lmax),4)
end if
if lmax>=10000 and lmax<100000 then
    newkodikos="0"+ left(string(lmax),5)
end if
if lmax>=100000 and lmax<1000000 then
    newkodikos=left(string(lmax),6)
end if
////////// epomenos kodikos telos

```

```

dw_1.setfocus()
dw_1.object.kodik.protect=false
cb_kat.enabled=true
cb_eis.enabled=false
dw_1.Setcolumn("eponymia")
dw_1.object.kodik[1]=newkodikos

```

Script Κουμπιού Καταχώρησης: decimal d_code
long i

```

d_code=kleidi("promit")
dw_1.object.code[1]=d_code

```

```

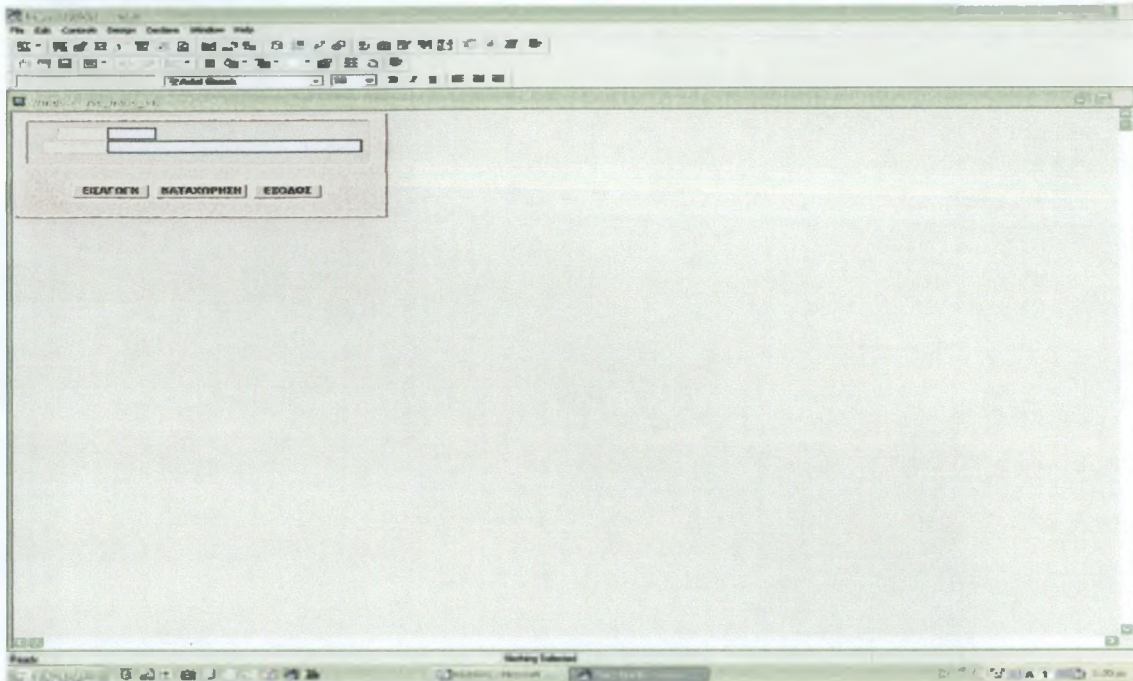
i=dw_1.update()
if i=1 then
    commit using sqlca;
    messagebox(" Ok ", "Η καταχώρηση πραγματοποιήθηκε",None!)
else
    rollback using sqlca;
    messagebox(" XXX ", "Η καταχώρηση δεν έγινε",StopSign!)
    return
end if
cb_kat.enabled=false
cb_eis.enabled=true

```

Script Κουμπιού ΕΞΟΔΟΣ: close (parent)

Script για το window: cb_kat.enabled=false
[4]

4.9 ΚΩΔΙΚΑΣ ΓΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΜΕΣΟΥ ΕΓΓΡΑΦΗΣ



Script Κουμπιού Εισαγωγής: string newkodikos

decimal lmax

long krow

dw_1.reset()

dw_1.settransobject(sqlca)

krow=dw_1.insertrow(0)

dw_1.scrolltorow(krow)

dw_1.setfocus()

dw_1.setcolumn("kodik")

cb_kat.enabled=true

cb_eis.enabled=false

////////// epomenos kodikos

select max(convert(decimal,kodik))

into :lmax

from rec_meso

using sqlca;

lmax+ +

if lmax>=0 and lmax<10 then

 newkodikos="00000"+ left(string(lmax),1)

end if

if lmax>=10 and lmax<100 then

 newkodikos="0000"+ left(string(lmax),2)

end if

if lmax>=100 and lmax<1000 then

 newkodikos="000"+ left(string(lmax),3)

end if

if lmax>=1000 and lmax<10000 then

```

        newkodikos="00"+ left(string(lmax),4)
end if
if lmax>=10000 and lmax<100000 then
    newkodikos="0"+ left(string(lmax),5)
end if
if lmax>=100000 and lmax<1000000 then
    newkodikos=left(string(lmax),6)
end if
////////// epomenos kodikos telos

dw_1.setfocus()
dw_1.object.kodik.protect=false
cb_kat.enabled=true
cb_eis.enabled=false
dw_1.Setcolumn("perig")
dw_1.object.kodik[1]=newkodikos

Script Κουμπιού Καταχώρησης: decimal d_code
long i

d_code=kleidi("rec_meso")
dw_1.object.code[1]=d_code

i=dw_1.update()
if i=1 then
    commit using sqlca;
    messagebox(" Ok ", "Η καταχώρηση πραγματοποιήθηκε",None!)
else
    rollback using sqlca;
    messagebox(" XXX ", "Η καταχώρηση δεν έγινε",StopSign!)
    return
end if
cb_kat.enabled=false
cb_eis.enabled=true

Script Κουμπιού ΕΞΟΔΟΣ: close (parent)

Script για το window: cb_kat.enabled=false

```

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Power Builder book 9 Advanced Client/Server Development
Armstrong/brown SAMS
2. Power Builder 9 Internet & Distributed Application Development
William Green/Olson SAMS
3. Power Builder 5 Applications Fourth Edition
Bill Hatfield SAMS
4. Power Builder 4 A Developer's Guide
David McClanahan M&t BOOKS
5. <http://www.msdnnetwork.com>
6. <http://www.sunTutor.com>
7. <http://techrepublic.com>