

Cum trec X-DEV la leul greu ?



Brăduț Dima, Iunie 2005

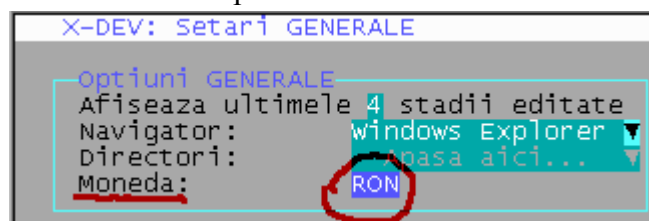
Trecerea de la moneda actuala [ROL] la leul greu [RON] a programului X-DEV se realizeaza foarte usor dupa cum se va vedea în cele ce urmeaza.

S-a avut în vedere si posibilitatea de a se utiliza ROL pentru refacerea situatiilor de lucrari de dinainte de 1 Iulie 2005.

Pasii trecerii la leul greu:

1. **Se declara noua moneda în constantele aplicatiei.** Aceasta va avea caracter de 'sugestie', prin aceea ca se vor completa automat cu ROL sau cu RON campurile în care utilizatorul este invitat sa introduca o moneda - de exemplu la crearea unei noi baze de pret.

Concret: Din meniul principal: "Admin" - > "Setari generale program" activam formularul constantelor aplicatiei, iar coltul din stanga sus al acestuia apare acum o optiune noua: *moneda*



2. **Se face restul de executat la investitiile, obiectele sau devizele independente in derulare** [deci "lăsăm in pace" investitiile, obiectele, si devizele terminate.]

Restul de executat pe investitie se poate efectua cu o singura apasare de buton cu conditia sa se fi lucrat corect, adica numai daca s-au intocmit situatii de lucrari pentru fiecare deviz prin comunicarea de realizari.

Concret: Considerând ca reper baza de date care însoteste programul, ne positionam pe investitia "001 - RK BIBLIOTECA CENTRALA UNIVERSITARA" si apasam tasta "F2 - Rest". Dupa terminarea calculelor se observa ca un singur stadiu fizic avea situatii de lucrari in luna, si anume T01110. In consecinta, s-a calculat in singur extras de deviz si anume T01111, iar T01110 a fost marcat ca terminat cu simbolurile "«»".

Observatie: stadiile fizice marcate ca fiind terminate sunt ignorate atunci când se transmit din investitie sau din obiect constantele de prelucrare (vom vedea imediat cum)

3. **Se genereaza alte baze de pret.**

Formarea unei noi baze de pret pt. Material

COD Baza: RK-BCUG Denumire: EK_BCU - Leul greu 01.07.2005 Moneda: **RON**
 Cale fisier: C:\ZX\DEVIZE\BAZEPRET\ Denumire fisier: MRK-BCUG

Denumirile câmpurilor:

COD RESURSA: COD_MAT PRET RESURSA: PRET
 DATA ACT. PRET: DATA COD FURNIZOR: COD_FIR COTA_APROV:
 PAROLA DE ACCES LA MODIFICARI DE PRETURI:

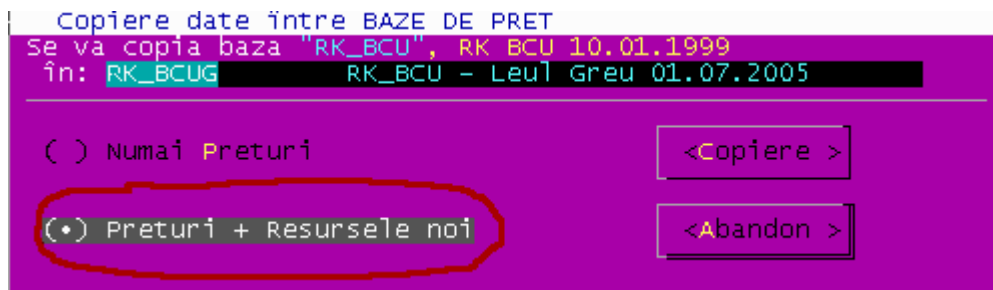
< OK (F2) > < Abandon (F10) > < Help (F1) >

Noile baze de preturi vor avea deocamdata tot moneda ROL deoarece, din motive de siguranta, X-DEV -ul nu permite 'turnarea' de preturi si resurse între baze de pret cu monede diferite.

Observatie: Cel mai usor este sa efectuam operatiunile care urmeaza din meniul "Baze de pret":

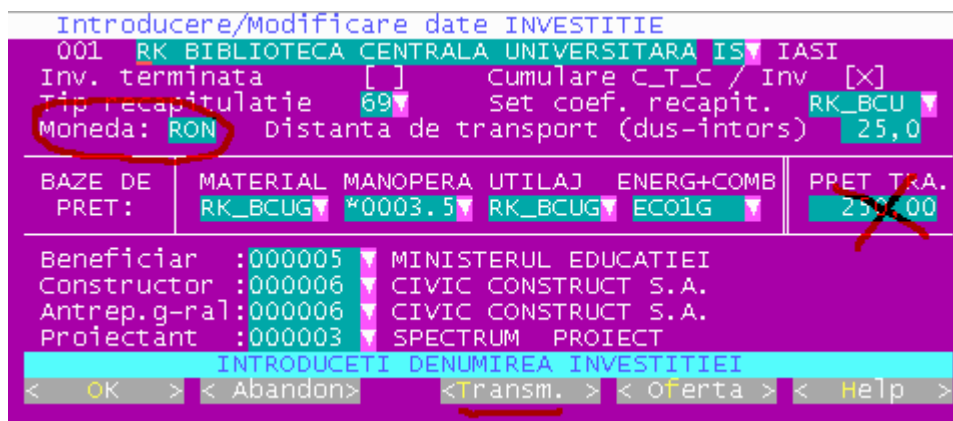
3.1. Generam bazele de preturi: RK_BCUG pentru materiale si utilaje si ECO1G pentru energie si combustibil. (In mod normal ar fi trebuit sa fi utilizat o baza de preturi corespunzatoare cu preturile energiei si combustibilului din anul si luna licitatie si nu nomenclatorul ECO1).

3.2. Transferam (cu F5 Copy) resursele din bazele vechi in bazele noi. Atentie - sa se bifeze optiunea "Preturi + Resursele Noi"



3.3 Convertim moneda bazelor de pret din ROL in RON. Pentru aceasta, din lista cu bazele de pret, ne pozitionam pe RK_BCUG (la material si apoi la utilaj) si apasam *Ctrl+I*.

4. **Modificam constantele investitiei 001:** introducem noile baze de preturi, având grija ca la manopera sa introducem *3.5 în loc de *35000. In figura de care urmeaza se observa ca s-a omis corectarea pretului transportului care se calculează "la greutate" [a ramas 250 lei /(to*k)]



5. Se transmit constantele investitiei catre obiectele si stadiile fizice neterminate din subordine cu optiunea Transm (F5).

Atentie: va trebui sa verificati si să faceti manual modificările de pret in devizele care contin articole de tipul YC... sau YB... , inclusiv cele care utilizeaza preturi impuse la normele deviz.

Concret:

- 5.1. La articolele de tip Yc/Yb veti imparti cantitatea la 10.000
- 5.2 La articolele cu pret impus, cum este cazul in noul deviz T01111, pozitia 6 "5904512" - "Oxygen tehnic..." , se modifica (cu F12) pretul impus de la 15000 la 1.5 lei.

Gata !

Observatii:

1. In etapa actuala am limitat intentionat posibilitatea de a se lucra "amestecat" cu ROL si RON. Din acest motiv, un deviz care are declarata moneda RON nu va putea fi calculat daca are declarate baze preturi care sunt exprimate în ROL. Manopera cu stelutza este 'neutra' in acest caz.
2. Asa cum am aratat, nu se pot "turna" preturi/resurse dintr-o baza in alta daca au monede diferite
3. O baza de pret poate fi convertita numai daca nu este utilizata de investitii, obiecte si stadii fizice (IOS). Pentru a vedea cine utilizeaza o baza de pret avem la dispozitie functiunea "F2-Provenienta" in formularul bazelor de pret. Cu acesta optiune se pot trece de exemplu toate IOS de la o baza de pret la alta in cateva secunde. Caz concret: daca nomenclatoarele sunt utilizate ca baza de pret, atunci va trebui sa le "curatam" de IOS si apoi le vom putea converti la RON. Pentru curatare va trebui sa generam ma intai baze de pret in care sa "deviem" respectivele IOS.
4. Preturile speciale, ale resurselor cu UM: *LEI, MII LEI, MILIOANE LEI, % din valoarea materialelor si % din valoarea materialului principal* vor ramane in continuare unitare. Este sarcina utilizatorului sa se asigure ca articolele tip YC si YB...etc sunt corect cuprinse in noile devize [se va imparti cantitatea la 10000]
5. **Este de dorit ca în prealabil sa discutati aceasta procedura cu beneficiarii dvs., astfel ca restul de executat sa devina baza de evaluare a lucrarilor în derulare. Eventual, mai întâi calculati si listati restul de executat in lei si in lei noi in doua exemplare - unul pt. dvs. si unul pentru beneficiar.**