PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR

SEDE AMBATO

TECNOLOGIA EN INFORMATICA

TEMA: AUTOMATIZACION DE LA LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO.

INTEGRANTES:

Miguel Antonio Miranda Chamato

Jorge Humberto Mejía Lozada

DIRECTOR: Tlgo. PATRICIO MEDINA

ASESOR: Ing. ALEXIS SANCHEZ

AMBATO - ECUADOR

1.996

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a DIOS, a mis padres, mis hermanos, amigos y a todas las personas que de una u otra forma contribuyeron para poder culminar una etapa más de mi vida, y de esta manera poder ser útil para la sociedad.

Jorge

DEDICATORIA

El presente trabajo práctico va dedicado a mis padres y a mis hermanos quienes con su apoyo tanto moral como económico me han ayudado en los momentos más difíciles, para la culminación de mi carrera universitaria.

Miguel

AGRADECIMIENTO

Al haber culminado nuestro trabajo práctico como uno de los requisitos para obtener el título de Tecnólogos en Informática, debemos expresar nuestro más sincero agradecimiento a las diversas instituciones que de cualquier forman han colaborado para llevar ha cabo el desarrollo del presente trabajo práctico las cuales son: Liga Deportiva Cantonal Tisaleo por haber proporcionado todas las facilidades para la culminación del sistema de control de las diferentes disciplinas que se practican en dicho lugar.

Compu World por facilitarnos

sus instalaciones para el desarrollo de dicho trabajo, en especial al Ing. Flavio Núñez quien supo ayudarnos cuando más lo necesitábamos.

De manera muy especial nuestro agradecimiento al Tlgo. Patricio Medina e Ing. Alexis Sánchez Director y Asesor respectivamente del presente trabajo, por su valiosa y oportuna colaboración. Así como también a todo el personal tanto docente como administrativo de tan prestigiosa Universidad.

Jorge y Miguel

PLAN DE TESIS

INTRODUCCION

En vista de haber culminado nuestros estudios de sexto nivel en la Facultad de Tecnología en Informática de tan prestigiosa Institución, y por cuanto es requisito la presentación de un trabajo práctico, hemos decidido realizarlo en la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo, la cual en vista del aumento, de equipos en sus diferentes disciplinas se ve obligado a automatizar el control de sus diferentes torneos, para lo cual necesita de un sistema apropiado para facilitar el control de sus diferentes disciplinas que se dan a lo largo de cada campeonato.

Cabe anotar que la Liga Deportiva Cantonal de Tisaleo, esta en disposición de una Computadora, lo cual facilitaría dicha automatización la cual llevara el control tanto de Equipos, como de jugadores por equipo, sanciones, tabla de posiciones, control de goleadores, control de partidos jugados.

JUSTIFICACION

En vista de la necesidad de controlar las diferentes ramas deportivas de dicha Liga, se llevara el control de cada equipo y sus respectivos jugadores, las sanciones que se les aplique a estos, control semanal de cada partido realizado en las diferentes canchas del Cantón, en base a estos llevar un control de la tabla de posiciones, goleadores, jugadores sancionados, en las diferentes disciplinas que son:

Fútbol, Basket(femenino y masculino), Boley, tomando en cuenta que estos datos deberán ir actualizandose cada semana.

Para poder realizar dicho sistema, hemos escogido como lenguaje de programación el FOX para Windows version 2.6, ya que en este lenguaje podremos realizar todos nuestros objetivos, entre los cuales se cuenta, el manejo de gráficos,los cuales incluyen la consulta grafica de jugadores, el manejo de base de datos.

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES

- Controlar el conjunto de información acerca del seguimiento de equipos, jugadores, partidos y sanciones.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Realizar un control por equipos, jugadores, de las diferentes disciplinas de la Liga Deportiva Cantonal de Tisaleo.

- Controlar en base a dicha información los diferentes sancionados por equipo, generar un informe de inhabilitados, de las diferentes disciplinas.

- Controlar los arbitros por cada juegos en las difentes fechas y disciplinas.

- Realizar un control para la distribución de

canchas para las diferentes deportes.

- Realizar la elaboración de carnets, para cada disciplina.

- Realizar un control estadistico el cual constara de:

- Tarjetas rojas, amarillas, por cada equipo y por cada deporte.

- Goleadores, mejores encestadores por cada equipo de cada disciplina.

- Posiciones de cada equipo en cada disciplina.

PROGRAMACION DE ACTIVIDADES

3.1.- Formación del equipo de trabajo.

3.2.- Búsqueda de la aplicación (Formulación del plan de trabajo).

3.3.- Estudio del Sistema Actual.

3.4.- Crítica del Sistema actual.

3.5.- Estudio del nuevo sistema.

3.6.- Desarrollo del nuevo sistema.

3.7.- Presentación del Trabajo Práctico.

3.8.- Defensa del Trabajo Práctico.

TEMAS Y SUBTEMAS

Para definir los subtemas del Plan de Trabajo Práctico diremos que básicamente consta de los siguientes temas, los cuales son:

Análisis Previo.- Es la etapa en la cual se realiza un estudio sobre las características de la Institución, en este caso la Liga Deportiva Cantonal de Tisaleo, es decir; realizar un estudio de sus procesos, flujos de información, ficheros, documentos, los cuales serán analizados para determinar la area a mecanizar, determinaremos cuales son las formas de amacenar la información, como se da el flujo de esta dentro de dicha Liga Deportiva, para realizar un análisis más profundo se ha dividido el Análisis Previo en los siguientes

subtemas:

Estudio del Sistema actual.- El cual trata acerca de que sistema se ha venido utilizando hasta el momento, en el presente caso de la Liga Tisaleo diremos que el sistema usado a sido el Manual, para realizar un estudio más detallado, se ha dividido a su vez el Estudio del sistema actual en varios subtemas más, los cuales detallaremos a continuación:

Actividades y estructura de la Empresa.- La empresa en este caso sería la Liga Deportiva Cantonal de Tisaleo, sus actividades son la de controlar sus diferentes disciplinas..

Documentos Existentes.- Se detalla en este punto los diferentes documentos que existen el la Liga Deportiva Cantonal de Tisaleo, por ejemplo, Listado de fechas, tarjetas de control de partidos, sancionados,etc. Estos documentos a la

vez se dibiden en Internos y externos, los cuales erán detallados, cuando se realize el desarrollo de la tesis propiamente dicha.

Ficheros existentes.- Este punto trata acerca de como la información de los documentos es almacenada, en la Liga de Tisaleo, los ficheros son más bien de tipo físico, pues se los lleva en archivadores.

Utilización de medios de tratamiento.- Es el estudio de los medios de entrada y de salida, por ejemplo de la Liga diremos que un dato de entrada es el informe del partido, los datos de salida serán listado de sancionados, listado de goleadores, listado de posiciones de los equipos en las diferentes disciplinas.

Circulación de la Información.- Se trata de determinar como y quien participa en el

su destino, luego de lo cual se determina cuales son los resultados, trabajando con el ejemplo anterior, se podría decir; que el informe del partido, lo entrega el veedor de cada uno de estos, este al llegar a la comisión Deportiva de la Liga, se encarga de sus estudio, y aqui se obtiene: listado de sancionados, listado de goleadores, listado de posiciones de los equipos en las diferentes disciplinas.

Estimación de Costes de sistema existente.- Para determinar se habra un ahorro al mecanizar cualquier proceso, se lo puede hacer comparando los costes de realizar este proceso, a mano y luego compararlos, cuando este se lo realiza automaticamente, en el caso de la Liga se tomaría en cuenta el coste por ejemplo, de realizar los carnets, hojas de informes de partidos, listados de jugadores, etc, y compararlos luego con el sistema computarizado, en el cual se tomara en

cuenta que este realizara la fabricación de carnets, listado de goleadores, sancionados, etc.

Critica del sistema actual.- En este punto se determina las fallas, las cualidades que tiene el sistema actual, para poder partir de estos defectos, el momento de mecanizar el sistema, este consta de los siguientes subtemas.

Relación de Anomalías.- trata hacerca de donde se realizan las anomalías, por ejemplo en nuestro caso de la Liga Deportiva de Tisaleo, se podría decir que una anomalía sería, la demora para obtener los resultados de sancionados, goleadores posiciones, próxima fecha, etc.

Causas de las anomalías.- Este subtema estudia el por que se produce la anomalía, por ejemplo en base al ejemplo del punto anterior, se podría decir que falla todo el

proceso de tratamiento de información, por cuanto se lo realiza a mano, y los resultados se obtienen luego de trascurridos algunos días de haberse realizado la fecha y haberse jugado los diferentes encuentros en las diferentes disciplinas.

Diagnostico sobre el sistema existente.- Este punto estable como en base a las anomalías determinadas se puede llegar a obtener soluciones para estos problemas, por ejemplo siguiendo en base al ejemplo anterior, la solución sería, que al mecanizar el sistema, la persona encargada ingresaría los datos y se obtendría inmediatamente los diferentes informes (sacionados, goleadores, posiciones) de las diferentes disciplinas.

Estudio del Nuevo Sistema.- Es estudio de nuevo sistema trata acerca de como se realizaría este, con los cambios en base a las anomalías encontradas en

el sistema antiguo, a continuación detallaremos los subtemas que lo componen:

Determinación de Objetivos.- Aqui se determinan los objetivos que al final, cuando el sistema este completo, se deberan haber realizado completamente, los objetivos son los que constan en el punto concerniente a los Objetivos tanto generales como específicos.

Busqueda de posibles soluciones.- Se determinan las posibles soluciones, deviendo de exitir varios caminos para llegar a la solución de un problema.

Estudio de recursos.- Antes de comenzar a desarrollar el nuevo sistema se debe realizar un estudio de todos los materiales con que disponenos, sean estos de tipo, Humano, Material, Tiempo, costos, en nuestro caso diremos que contamos, con dos personas para la programación, que la

Liga dispone de un computador que dispone del Software y el Hardware necesario para realizar la aplicación, contamos con seis mese para realizar la aplicación.

Análisis Funcional.- En base a la documentación generada en el Análisis Previo y según la alternativa seleccionada realizaremos un estudio sobre como será el nuevo sistema, agregando nuevos procesos y por ende nuevo flujo de información, nuevos ficheros y documentos. El analisis Funcional cuenta con los siguientes subtemas:

Descripción del nuevo Sistema.- Aqui se realiza una descripcion más detallada y real del nuevo sistema, cuenta con los siguientes subtemas:

Objetivos del Sistema.- Aqui los objetivos detallados anteriormente, se descarta o se los detalla más profundamente.

Tiempos y costes provisionales.- Una vez determinados y fijados los objetivos reales, se puede realizar el calculo de los costes, para determinara cuanto se demorara y cuanto costara realizar el sistema.

Definición de Normativas.- Aqui se detallara cada una de las formulas utilizadas en el desarrollo del sistema.

Recursos existentes.- Determinar cuales son los recursos con que disponemos para la realización del sistema propuesto, se incluiran los recursos humasno, materiales, tiempo, y costes.

Necesidades y limitaciones.- Se determina de los recursos existentes cuales se los puede utilizar y aquellos que se los utilize si no necesitan readecuarse para cubrir las necesidades.

Diseñó del nuevo sistema.- Este subtema trata a

cerca del desarrollo del nuevo sistema, determinar su flujo de información, luego si es necesario dividirlo en subsistemas o modulos, definir los procesos a realizar, definir las salidas que se desea obtener, es decir todo lo que tiene que ver con la planificación de como sera el nuevo sistema.

Repercusiones del nuevo sistema.- Estudia las nuevos cambios que surgiran luego de que el sistema se vea terminado, es decir, cuanto costara, que se requerira en terminos de Hardware y Software, para poder hacerlo correr.

Análisis Orgánico.- Esta fase tiene por objetivo el desarrollo del sistema en programas, y sus respectivos cuadernos de carga.

Programación.- Una vez diseñados los cuadernos de carga se procede al desarrollo de los mismos,en el lenguaje que se a esgogido, lo que es conocido con el nombre de programación.

Explotación.- Este tema trata acerca de de la

elaboración de los manuales del usuario, para el mejor manejo dl sistema.

TIPOS DE TRABAJO

Los trabajos que realizaremos serán los de Investigación, ya que necesitaremos recolectar los datos de la Liga, Trabajo de bibliografía por cuanto necesitaremos consultar diferentes libros acerca del lenguaje a utilizar. Además realizaremos el Trabajo de Laboratorio, por cuanto el Estudio y desarrollo de nuestro trabajo Práctico se deben realizar en la computadora.

DISTRIBUCION DE TRABAJO.-

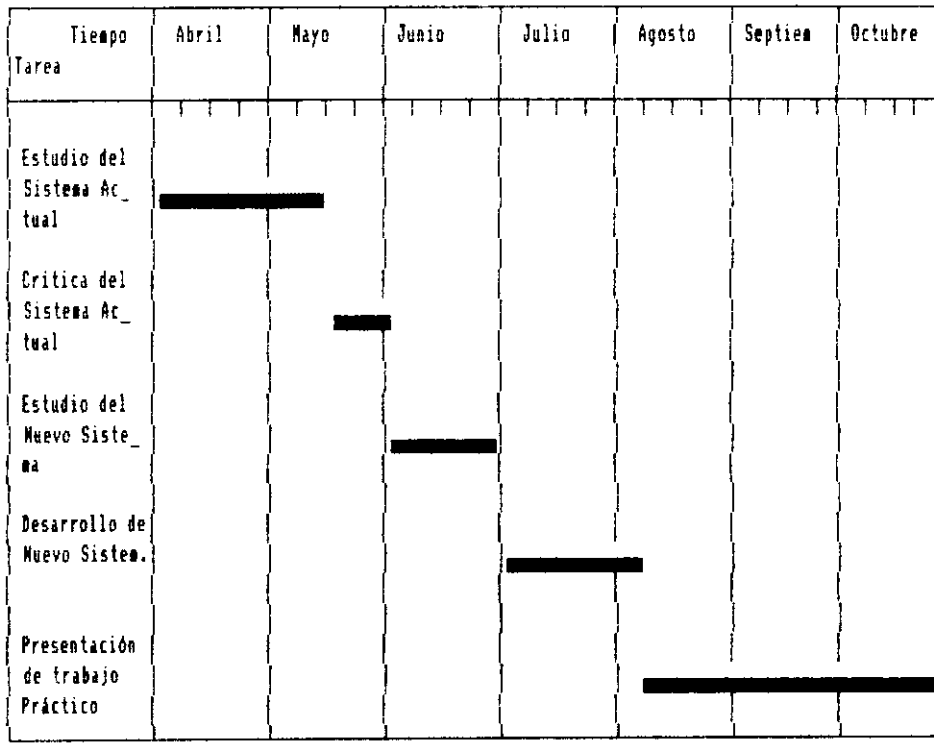
La distribucion del trabajo se ha realizado de la siguiente manera:

En cuanto tiene que ver con el Estudio de Sistema lo realizaremos los dos componentes del grupo de trabajo. Y lo que respecta a programación se lo a dividido de la siguiente

manera:

ACTIVIDADES	MIGUEL MIRANDA	JORGE MEJIA
Analisis previo	*	
Analisis Funci.		*
Analisis Organ.	*	*
Programación	*	*
Explotación	*	*

PROGRAMACION DE TIEMPOS EN BARRAS DE GANTT.-



BIBLIOGRAFIA INICIAL.-

- Inciclopedia de Introducción a la Informatica
- Manual de Análisis de Sistemas.
- Guia de Foxpro 2.6 para Windows.
- Manual del sistema operativo DOS.
- Atletismo Método de Enseñanza.

INTRODUCCION

La evolución tecnológica, cuyos orígenes se remontan a los albores de la historia humana, ha conocido, a partir de la década de los cuarenta, un impulso extraordinario gracias al diseño y la progresiva popularización de unas máquinas, llamadas *computadoras u ordenadores*, según el área de influencia anglosajona o francesa respectivamente.

La Computadora ha sido definida como una máquina capaz de realizar y controlar a gran velocidad cálculos y procesos complicados que requieren una toma rápida de decisiones.

Su función consiste, por tanto, en tratar la información que se le suministra y proveer los resultados requeridos. Sin embargo, este enunciado tan simple está definiendo un hito trascendental en la historia de la humanidad. Con anterioridad, las únicas formas de disponer de información estaban relacionadas con la palabra. Por un lado, la palabra oral o memoria personal, por otro, la palabra escrita o memoria colectiva. Cualquier de estos tipos de información requería, para si interpretación y para el reciclaje de nueva

información, de la intervención enmediata del ser humano.

La computadora es, hoy por hoy, incapaz de hacer algo para lo que no ha sido programada. sin embargo, el progreso que representa el que un aparato tenga la capacidad de realizar tareas mecánicas supone ya un salto cualitativo extraordinario, al liberar al hombre de la realización de una multitud de pequeños actos de escasa importancia y tediosa realización. Por otro lado, los continuos avances en los campos de la robótica y la inteligencia artificial dan pie a las fantasías más futuristas que la mente humana pueda imaginar.

La extraordinaria versatilidad de las computadoras en todos los campos de la actividad humana, así como su progresiva miniaturización, han hecho posible el que traspasaran el umbral de los grandes centros de cálculo y el uso restringido de una casta de especialistas, los programadores, para convertirse en la herramienta obligada del gran público. La computadora ha penetrado en todos los resquicios de la sociedad y domina ya nuestras vidas. en el mundo en constante cambio, cada persona se siente impelida a formar parte de la industria de la información que se ha convertido en el eje principal de la sociedad moderna.

En lo que tiene que ver con el sistema a realizar primero

haremos una pequeña introducción hacia lo que es el deporte y cada una de las disciplinas que conforman la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo.

Diremos que el deporte es todas las actividades donde se compara con otras su rendimiento dentro de una competencia. La competencia siempre funciona bajo ciertos reglamentos establecidos y aceptados por los competidores. En el campo deportivo son incluidos procesos de entrenamiento para mejorar la cualidad a superar al adversario.

Las competencias se realizan en diferentes niveles (bajo, medio y alto) y en grupos coherentes (mujeres, hombres, jóvenes y adultos).

Siempre y cuando el niño se mueva bajo esas reglas, se practica deportes aplicando ya algo que aprendió antes (Educación Física). Se corre, salta, lanza, pelea, baila, etc. Con sentido educativo para mejorar la habilidad, con sentido recreativo (para disfrutar y lograr efectos compensatorios) y sentido competitivo (para saber quien es mejor). Fútbol, Básquet, gimnasia, atletia,o, voleibol, etc; se practica en el campo educativo, deportivo y recreativo. Pero según la intención la actividad es diferente. Los deportes pueden llegar a dividirse, de la siguiente manera:

El hombre frente al hombre:	**El hombre frente al medio:**
Lucha	Fútbol
Boxeo	Baloncesto
Artes marciales	Bolos
Esgrima, etc.	Tenis de mesa, campo, etc.

Hombre frente a la naturaleza:

Montañismo

Esqui

Actividades acuáticas

Deportes mecanicos:	**Deportes ciencias:**
Ciclismo	Ajedrez.
Automovilismo	
Motociclismo, kartin, etc.	

Basket-Ball o Baloncesto

Se trata de una de las prácticas deportivas más completas, puesto que comporta la actividad de todos los músculos del cuerpo, y por otra parte exige un rápido y claro funcionamiento de la mente.

En el basket, la rapidez de reflejos y la sagacidad predominan abiartamente sobre la fuerza.

Nacido como un juego físico, sirvió al principio como complemento de la práctica de otros deportes, tales como el fútbol, el boxeo y el atletismo. su origen se remonta a 1891, cuando la Asociación de Jóvenes Hombres cristianos, radicada en Springfielf, Ohio (EEUU), lo adoptó como práctica de sus miembros, introduciendose en la Universidad de aquella localidad. Rápidamente se extendió por todo EEUU, siendo prácticado inicialmente sobre hierba, cemento y suelo de madera. Contribuyó a esa rápida expansión el hechp de que para ser práticado no exige un receptáculo excesivamente grande, aunque requiere la instalación de los aros y las cestas. Igualmente se extendió como espectáculo y en 1939 se calcula que en EE UU los partidos de baloncesto atraían a más de 25 millones de espectadores.

Fuera de EE UU se instaló pronto en otros países: Canadá, México, Puerto Rico, Filipinas y en toda Europa a partir de la primera Guerra Mundial, pues fue exportado allí por los soldados norteamericanos que participaron en la contienda. En 1936, el baloncesto fue introducido como deporte olímpico en los juegos celebrados en Berlín.

Fútbol o Balompié

El fútbol o balompie, conocido también como el "deporte rey" por la expectación mundial que ha despertado y por el número de practicantes, tuvo diversos precedentes históricos; la esferomaquia (grecia); el harpastum (Roma); el soule (Francia medieval); el Calcio (Italia renacentista y moderna).

Fue sin embargo, gran Bretaña la cuna del fútbol moderno, derivado de prácticas que también se realizaban desde hacía varios siglos en Gales e Inglaterra.

En la universidad de Cambridge se confeccionó el primer reglamento futbolístico en 1843 y las primeras competiciones oficiales se celebraron en 1871, tras haber alcanzado este deporte una rápida y gran difusión.

En 1882 se estableció el código de Manchester, base del actual reglamento, que fue remodelado en 1938. El fútbol, en el siglo XX, se expandió por toda Europa y América, desde México a Argentina, hasta tal punto que los americanos llegaron a conseguir la hegemonía mundial durante largas fases.

EL VOLEIBOL

En el año de 1895, en la ciudad de Holyoke (Massachusetts, Estados Unidos) nació el voleibol. Fue creado por William G. Morgan, profesor de educación física del Y.M.C.A.; que había formado este juego para aquellos muchachos para quienes el basketball resultaba un deporte demasiado fuerte, Morgan era profesor de Springfield College, donde pocos años antes James Nainsmith inventara el baloncesto.

Fue difundido en el continente asiático por medio de los misioneros americanos, mientras que en el Europeo fue difundido por los soldados estadounidenses que participaron en la Primera Guerra Mundial. Se lo jugó por muchos años en Europa, como juego de recreación, que se lo practicaba en la playa sin reglas fijas. En 1947 fue creada en París la Federación Internacional de Voleibol (F.I.V.B). El reglamento apareció en 1896 y sufrió algunas modificaciones, pues en 1912 se introdujo la rotación, en 1922 se limitó el número de toques por equipo y en y en 1938 se dio entrada al bloqueo, con el que se inició la época del voleibol moderno. Actualmente con 120 las naciones representadas en la F.I.V.S. La misma que comprende cinco confederaciones: la Europea, la asiático, la norteamericana, y del Caribe, la sudamericana y la africana y de Malasia.

CAPITULO II

CAPITULO I

ANALISIS PREVIO.

Antes de comenzar a desarrollar nuestro sistema, tenemos que realizar un análisis minucioso del sistema actual, para que en base a este se pueda realizar una mejora y así lograr desarrollar un sistema que responda a todas las necesidades que se planteen.

El Análisis Previo tiene como principal objetivo el determinar todas las posibles anomalías que este presente, para determinar cuales son las áreas que se deben mecanizar en el Nuevo Sistema, a continuación realizamos dicho estudio dividido en varias etapas, las cuales son esencialemente tres:

- Estudio del sistema Actual.
- Critica del sistema Actual.
- Estudio del nuevo sistema.

1.1.- ESTUDIO DEL SISTEMA ACTUAL

1.1.1.- Actividades y estructura de la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo .- La Liga Deportiva Cantonal Tisaleo nace como tal, por medio del Acuerdo ministerial # 1174, el 25 de Septiembre de 1990, antes de este se realizaba la actividad física, pero sin controles, ni reglamentos, como un organismo con personería jurídica, la L.D.C.T tiene que estar sujeta a los estatutos y reglamentos de la Federación Deportiva de Tungurahua y Organismos nacionales.

La Liga tiene su sede en la Parroquia Matriz del Cantón Tisaleo y tiene Jurisdicción en todo el Cantón, su representante legal es el presidente o su Sub-rogante.

Actualmente la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo tiene un total de 52 equipos inscritos es sus diferentes campeonatos, hay que aclarar que los equipos pueden pertenecer a una misma institución, a continuación enumeramos como se encuentran divididos en cada Campeonato:

Campeonato de Fútbol:

Primera Categoría:	**18 equipos**
Segunda Categoría:	**17 equipos**

Campeonato de Basquet:

Unica Categoría:	**9 equipos**

Campeonato de Voley:

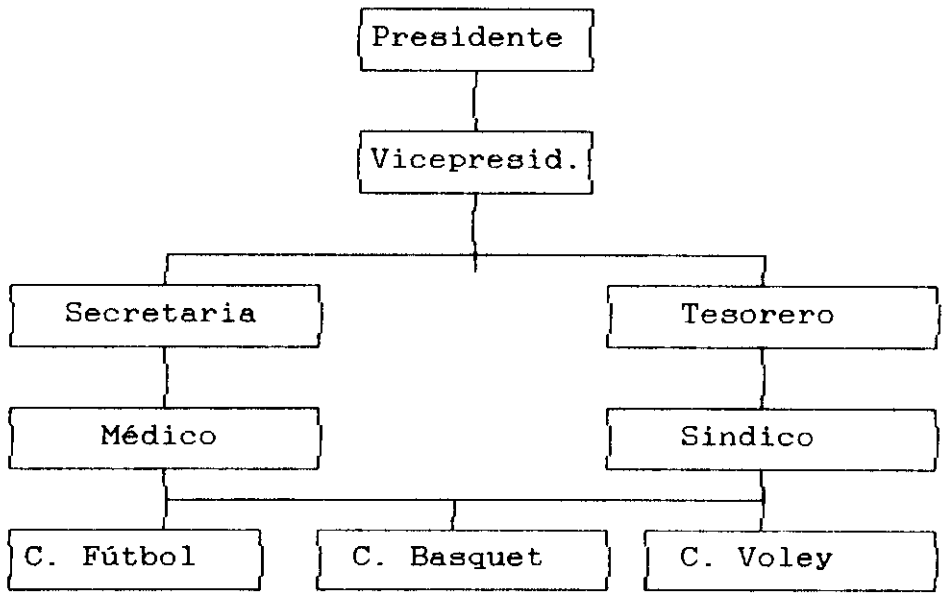
Unica Categoría:	**8 equipos**

Finalidades de la Liga.- Entre las finalidades de la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo tenemos los siguientes:

- Fomentar el Deporte por todos los medios que se considere necesario.
- Dirigir, controlar y organizar anualmente las diferentes programaciones deportivas, mediante los Comités deportivos.
- Conocer, autorizar o negar los permisos que soliciten sus afiliados

A continuación detallaremos como se encuentra Organizada la Liga:

ORGANIGRAMA DE LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO



1.1.2.- Documentos existentes.- Para poder detallar con exactitud los documentos existentes en la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo, diremos que por el hecho de existir tres disciplinas(Basquet, Fútbol y Voley), se a conformado tres departamentos o Comites, los cuales cuentan con diferentes documentos, entre los cuales los podemos mencionar los siguientes:

1.1.2.1.- Documentos Internos.- Son aquellos documentos que sirven para mantener una comunicación dentro de la empresa, en este caso la L.D.C.T. y que contienen información sobre las actividades que se están realizando, a continuación detallaremos los diferentes documentos internos por cada Comite:

1.1.2.1.1.- Comité de Fútbol.- El Comité de Fútbol es el encargado de controlar todo lo concerniente a esta disciplina, los documentos que este maneja, son :

- Formulario de Veedores para Fútbol.
- Tarjeta de Control de Partidos.

- Registro individual y Carnetización.
- Calendario de Fechas.

Formularios de Veedores.- Este documento lo Genera el Comité de Fútbol, básicamente esta dividido en cinco secciones, cada una de las cuales controla el funcionamiento de una parte conformante de un partido; estas son las siguientes:

Condiciones del Estadio.- Esta sección controla las condiciones del estadio, el cual incluye como se encuentra la cancha (si esta se encuentra tizada, si las redes y las banderolas, están colocadas) además si se encuentra instalada la mesa. La calificación que el estadio puede recibir son: Buena , Mala y Regular.

Condiciones del Arbitraje.- En este punto se toma en cuenta si el arbitraje se encuentra en cada uno de los partidos a tiempo; hay que tomar en cuenta que en cada cancha se realizan cuatro partidos por fecha, por lo tanto la calificación que se de al arbitraje (Buena, Regular y Mala) debe ser individual por cada partido.

Condiciones de los Clubes.- En esta parte se revisa la presentación de los vocales a los partidos, hay que recalcar que la revisión se la realiza individualmente para cada partido.

Comportamiento del público.- Aquí se evalúa el comportamiento del público durante cada partido, pudiendo ser calificado de Bueno, Regular y Malo.

Observaciones.- En esta quinta parte se realizan las anotaciones de la observaciones, comentarios de alguna de las secciones anteriores, pudiendo constar, observaciones de cualquiera de los cuatro partidos.

Además se realiza el registro de las recaudaciones de cada partido realizado en esa fecha, constando también la firma de los cuatro veedores por cada partido realizado.

Al final constara la recaudación total de la fecha(la suma de la recaudación de cada partido) en numeros y en letras; el nombre de quién recibe dicho dinero, por

parte de la Liga Deportiva Cantonal de Tisaleo, y su respectiva firma.

Cabe anotar antes de finalizar todo lo que respecta a este documento, que este debe ser realizado, por algún club; es decir que existe un club responsable por cada una de las hojas de formularios de los veedores y existe una hoja de veedores por cada cancha, es decir una para cada cuatro partidos.(Ver **Anexo 1**).

Tarjetas de Control de Partidos.- En estas tarjetas se realiza el Control de cada partido, es decir es una tarjeta por cada equipo, en total cuatro tarjetas por cada estadio, en su parte primera se localiza todo lo que respecta a los equipos, esta es llenada por el veedor que se encuentra en la mesa de control; en su segunda parte se localiza todos los apuntes que realiza el arbitro, a continuación detallaremos con más presición cada una de estas dos partes:

Primera parte.- En su encabezado están los datos de la

fecha, el estadio, la categoría de los equipos; continua con el detalle de los jugadores por cada equipo, en este detalle se toma el nombre del equipo, el numero, los apellidos y los nombres de jugador y se anota el numero de goles si esta realiza alguno, debajo de este detalle se realiza el registro de los cambios de los equipos, debiendo ingresar el numero de quien entra y quien sale, teniendo su respectivo casillero de numero de goles si el jugador ingresado realiza alguno, por último se encuentra los registros de si los equipos presentan o no balón, las horas de inicio del primero y segundo tiempo; los marcadores tanto del primer y segundo tiempo y el resultado final, anotandose en nombre del equipo ganador.

Segunda Parte.- En esta sección se registran las observaciones generales, existiendo en primer lugar la parte correspondiente a los apuntes del arbitro, se incluye en el los nombres de los equipos, el nombre de los jugadores mal uniformados, por cada equipo, además se anotan los nombre se los jugadores sancionados, sean estos con tarjeta amarilla o roja, con

su respectivo numero y el motivo de la sanción.

El arbitro lleva también el registro del comportamiento del público y lo califica como Bueno, Regular o Malo, si ha señalado que el comportamiento es malo existe un párrafo para que el arbitro explique el por que de esta calificación, cabe anotar que esto se lo realiza solo si la calificación es mala. Termina esta sección con Observaciones, en esta sección el arbitro puede señalar diferentes observaciones, como intento de agresión, no presentación de un equipo, etc.

Continua la segunda parte de esta sección, con las observaciones hechas por el vocal de la mesa, en ella constan la presentación o no del arbitro , para constancia existe los espacios para el nombre y la firma de cada capitán de cada equipo, además se encuentran las firmas de el arbitro y los veedores, en la parte final constara la fecha en la que fue aprobada esta tarjeta de control, y la firma del secretario del Comité de Fútbol. **(ver Anexo 2)**

Registro Individual o Carnetización.- En el Registro Individual se controla individualmente a los jugadores de cada equipo, en este constarán El numero del registro, Los nombres y apellidos del jugador, su fecha de nacimiento, el lugar donde nació, el número de la cedula de identidad, el club al cual pertenece, el sector en el que este se encuentra, constando además la firma del jugador, la del presidente del club al que pertenece y la firma del secretario del la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo.

En base a esta tarjeta se realiza la carnetización de cada jugador, consta en el carnet, el numero del carnet, los nombres y apellidos de cada jugador, el numero de cedula de identidad, el club al que pertenecen, la categoría en la que se encuentran, la firma del jugador, en su parte trasera consta las firmas de: el presidente de la L.D.C.T (Liga Deportiva Cantonal Tisaleo), el Presidente del Comité de Fútbol, y la firma del secretario de la L.D.C.T., por último diremos que tanto el Registro Individual, como el carnet, que son confeccionados por el Comité de Fútbol

son de color celeste.(ver anexo 3).

Calendario de Partidos.- El calendario de partidos, es elaborado cada mes, pero en este campeonato se lo realizara para todo el campeonato, esta dividido por canchas, cada cancha tiene 4 partidos, en los cuales consta:

El nombre del Local, el nombre del visitante y la hora. (ver anexo 4).

1.1.2.1.2.- **Comité de Basquet**- El Comité de Basquet, como organismo autónomo de los otros dos comités cuenta, con sus propios documentos los cuales son realizados por sus diferentes comisiones, este comite cuenta con tres documentos, los cuales son los siguientes:

- Calendario de Fechas
- Tarjeta de Control de Partidos.
- Tarjetas de Control Individual y Carnetización.

A continuación detallaremos, más profundamente cada uno de estos documentos:

Calendario de Partidos.- Los calendarios de los partidos para basquet son realizados a diferencia de el Comité de Fútbol, cada semana, en ellos consta los nombres de las canchas, el nombre del equipo visitante, del local y la hora. (ver anexo 5).

Tarjeta de Control de Partidos.- El encabezado de esta tarjeta empieza con la fecha del campeonato, la categoría de los equipos, el nombre del equipo local y el del visitante y el numero de faltas de cada equipo.

Además encontramos el numero del partido, cancha, la fecha y la hora el Nombre del juez y del Arbitro.

A continuación esta tarjeta se divide en tres secciones, en la primera consta el nombre del Equipo Local, el tiempo debitado tanto en el primer como en el segundo tiempo, constan también los nombres y los

números de los jugadores, así como el contador de número de faltas individuales, el nombre de asistente y del técnico del equipo local.

En su segunda parte consta así mismo del nombre del equipo visitante, el tiempo debitado tanto del primero y del segundo tiempo, nombres, numeros y faltas individuales de cada jugador, los nombres de el técnico y el asistente del equipo visitante.

La tercera sección atañe a el Puntaje Progresivo , tanto del primer período, del segundo y de los períodos extras. Para finalizar se registra los resultados totales del primero, segundo y períodos extras, para luego colocar el resultado final, así como el nombre del equipo vencedor.

También consta los nombres del Apuntador, Cronometrista, arbitro, operador de los 30 segundos, juez y los de los capitanes de ambos equipos, para culminar están las observaciones para que anote cualquier anomalía el arbitro del partido, pudiendo

constar en esta, descuentos en el tiempo, agresiones al arbitro, etc, se registra además la fecha de aprobación y la firma del secretario de la Liga. (ver anexo 6).

Tarjeta de Control Individual o Carnetización.- Como en el caso de Fútbol el comité de Basquet tiene también su registro individual de jugadores, en el cual consta los siguientes campos; el numero de registro, los Apellidos y los nombres del jugador, su fecha y lugar de nacimiento, el numero de la cedula de identidad, además el club al que pertenece y el sector, consta también las firmas del jugador, presidente del club y la del Secretario de la Liga. En base a dicha información se puede realizar la carnetización de los jugadores de cada equipo, en dichos carnets consta los siguientes datos, el numero del carnet, los nombres y apellidos del jugador, numero de cedula de identidad, el club y la categoría en la que juega, para constancia firman el jugador, presidente de la L.D.C.T., el presidente del comité de Basquet y el Secretario de la Liga.(ver anexo7).

1.1.2.1.3.- Comité de Voley.- El Comité de Voley, tiene a su cargo los siguientes documentos:

- Registro Individual
- Calendarios de Partidos.

Registro Individual o Carnetización.- El registro individual es semejante a los de fútbol y basquet, solamente que cambia su color, lo mismo se puede decir de los carnets. **(ver anexo 8).**

Calendarios de los partidos.- Los calendarios para en campeonato de Voley se lo realizan Semanalmente a partir del inicio de este, consta en el la cancha, nombres del equipo local y visitante y la hora de realización del partido. **(ver anexo 9).**

Inscripción de Equipos.- Para realizar la inscripción de un equipo en cualquiera de las disciplinas, se debe enviar una solicitud a el comité en el que se desea ingresar.

1.1.3.- Ficheros Existentes.- Los ficheros que la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo llevan, por el hecho de que todo se lleva manualmente, son físicos, cabe señalar el hecho que por estar conformado por tres diferentes comités, se han formado tres diferentes archivos para cada disciplina.

1.1.3.1.- Identificación.- Por ser diferentes los ficheros para cada comité, no existe confusión en la identificación, por cuanto al Comité de Fútbol, su fichero se lo identifica como tal, y lo mismo en lo que respecta a los comités, tanto de Voley como de Basquet.

1.1.3.2.- Número de Registros.- Para un mejor y más aproximado detalle diremos que la liga esta compuesta por comités, los cuales a su vez conocen el numero de equipos que componen su campeonato, la suma de estos equipos nos dirá el numero de registros aproximado por campeonato, luego la suma de estos nos dará el número de registros total:

Para el campeonato fútbol:

Equipos en primera categoría= 18

Equipos en segunda categoría= 17

TOTAL= 17(registros)

Total de registros por fecha= 17

Total de fechas aproximadam.= 34

TOTAL DE REGISTROS PARA

CAMPEONATO DE FUTBOL = 578(registros)

Para el campeonato Basquet:

Equipos en 1ra. Cat. aproxi.= 5

Equipos en 2da. Cat. aproxi.= 4

TOTAL= 4(registros)

Total de registros por fecha= 4

Total de fechas aproximadam.= 10

TOTAL DE REGISTROS PARA

CAMPEONATO DE Basquet= 40(registros)

Para el campeonato Voley:

Equipos en primera categoría= 5

Equipos en segunda categoría= 4

TOTAL= 4(registros)

Total de registros por fecha= 4

Total de fechas aproximadam.= 10

TOTAL DE REGISTROS PARA

CAMPEONATO DE VOLEY = 40(registros)

Total de registros en la L.D.C.T:

CAMPEONATO FUTBOL :	578 (regitros)
CAMPEONATO VOLEY :	40 (registros)
CAMPEONATO BASQUET:	40 (registros)
TOTAL:	658 (REGITROS);

Cabe anotar que este calculo es aproximado, por cuanto si bien en Fútbol es el numero correcto de equipos, en cambio tanto en basquet como en voley el numero de equipos para campeonato varía, por lo tanto estos valores pueden cambiar. Además diremos que este calculo de 658 registros incluye todas los registros, de sancionados, posiciones, resultados.

1.1.3.3.- Recuperación de Registros.- Los registros son recuperados de cada comité, cabe señalar que existe tan solo un archivo o fichero por comité, lo cual en caso de perdida será un grave problema. Si se desea hacer una consulta se debe dirigir un oficio al comité del cual se desea consultar, lo cual representa una pérdida de tiempo y recursos.

1.1.3.4.- Utilización de la Información.- Con la información que se almacena se elaboran los diferentes informes que se redactan para cada sesión, así tenemos por ejemplo las tablas de posiciones, las cuales son individuales para cada disciplina, los diferentes informes de sancionados, la tabla de goleadores.

1.1.4.- Utilización de Medios de tratamiento.- Como hemos visto hasta el momento cada comité (fútbol, Basquet, Voley), tiene a su cargo la elaboración de sus documentos, por lo mismo motivo cada comité tiene sus propios medios de tratamiento a sus documentos; así tenemos:

Para el Comité de Fútbol.- El comité de Fútbol por ser el

primero en comenzar, es el único que se reúne todos los viernes, este comité da tratamiento a sus diferentes documentos, así tenemos que para las tarjetas de control de Partidos, pasa por la comisión de Disciplina, la cual toma apuntes acerca de los diferentes sancionados, luego de lo cual elabora la tabla de sancionados, a si mismo otra comisión se encarga de los goleadores, por cada partido para luego elaborar la tabla de goleadores total, el comité se encarga por medio de esta tarjeta, el controlar las posiciones de los equipos en el campeonato.

Es decir que como datos de entrada se tiene esta tarjeta y como datos de salida tenemos las tablas de posiciones, goleadores y de sancionados, estos resultados se almacenan en los archivos de el mismo comité de Fútbol.

Para el Comité de Basquet y Voley.- Estos dos campeonatos se inician después de iniciado el campeonato de fútbol y tienen una duración más corta, pero reciben un tratamiento parecido al de fútbol, es decir que por medio de las tarjetas de control de partidos se llevan los sancionados y las posiciones.

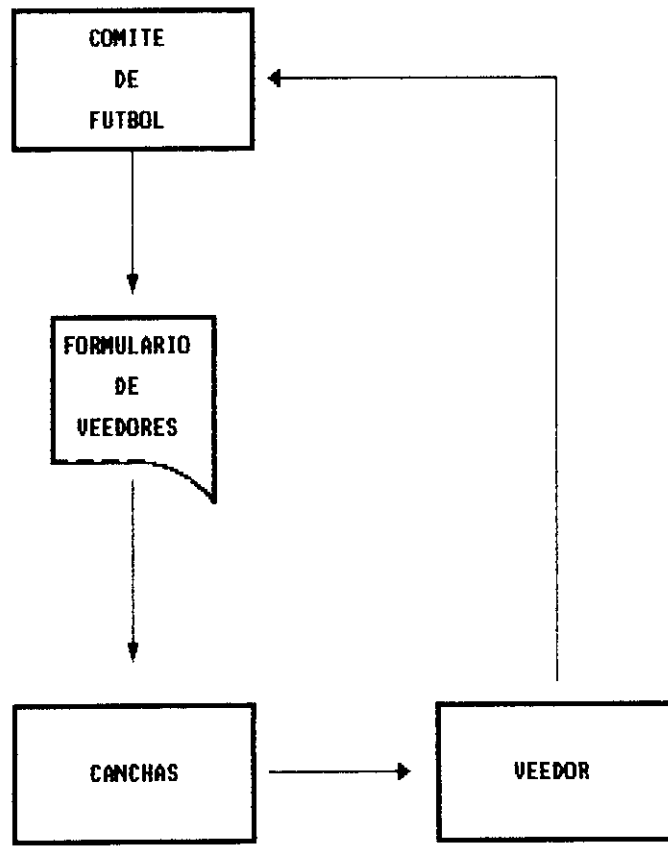
Cabe señalar que todo este tratamiento que se le da a la

información, en todos los comités es llevado de forma manual, es decir que todos los datos tanto de entrada como de salida son llevados manualmente, y son almacenados en los ficheros de los Comités respectivos.

1.1.5.- Circulación de la Información.- Para determinar la circulación de la información diremos que existe diferentes tipos de documentos que siguen un mismo camino a pesar de ser hechos en diferentes comites. A continuación detallaremos la circulación de la información en los diferentes documentos:

Formulario de Veedores.- El único comité que lo utiliza es el de fútbol, en principio estos se encuentran en el comité de Fútbol, al iniciarse la fecha pasan al veedor de cada cancha, el cual va calificando a cada partido y arbitro, al finalizar la jornada, este (veedor) lleva el Formulario hasta el Comité de fútbol, en donde queda archivado.

DIAGRAMACION DE CIRCULACION DE FORMULARIOS DE VEEDORES

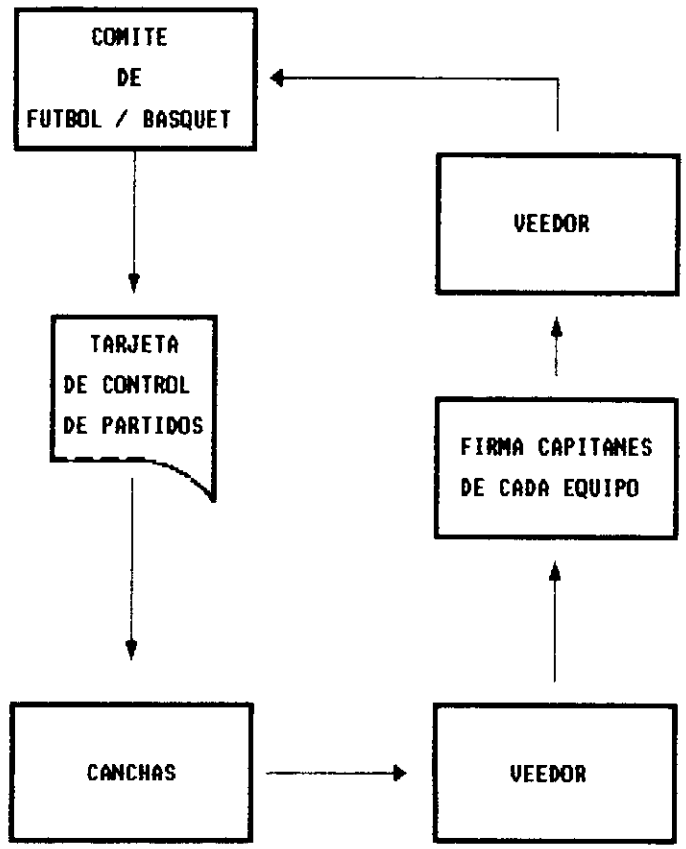


Tarjeta de Control de Partidos.- Diremos que la tarjeta de control de partidos la poseen tanto el comité de Fútbol como el de Basquet, no así el comité de Voley el cual no posee dicho documento, por tanto no existirá constancia de los resultados, pero este problema será examinado en anomalías, más adelante, ahora analizaremos lo que tiene que ver con los comites que si poseen dicho documento.

Para el Comite de Fútbol.- La tarjeta de Control de Partidos parte de el comité de Fútbol, para ser entregado a cada veedor de cada partido, es decir existen cuatro tarjetas por cada cancha, luego de ser llenada y firmada por los capitanes de los equipos y por el arbitro, por medio del veedor es entregada a el comité de fútbol, el mismo que en sesión aprobará dicha tarjeta.

Para el comité de Basquet.- La tarjeta es enviada por medio de el comité de basquet a los veedores de cada partido, quienes luego de terminar, la envían al comite, el cual la aprobara en sesión.

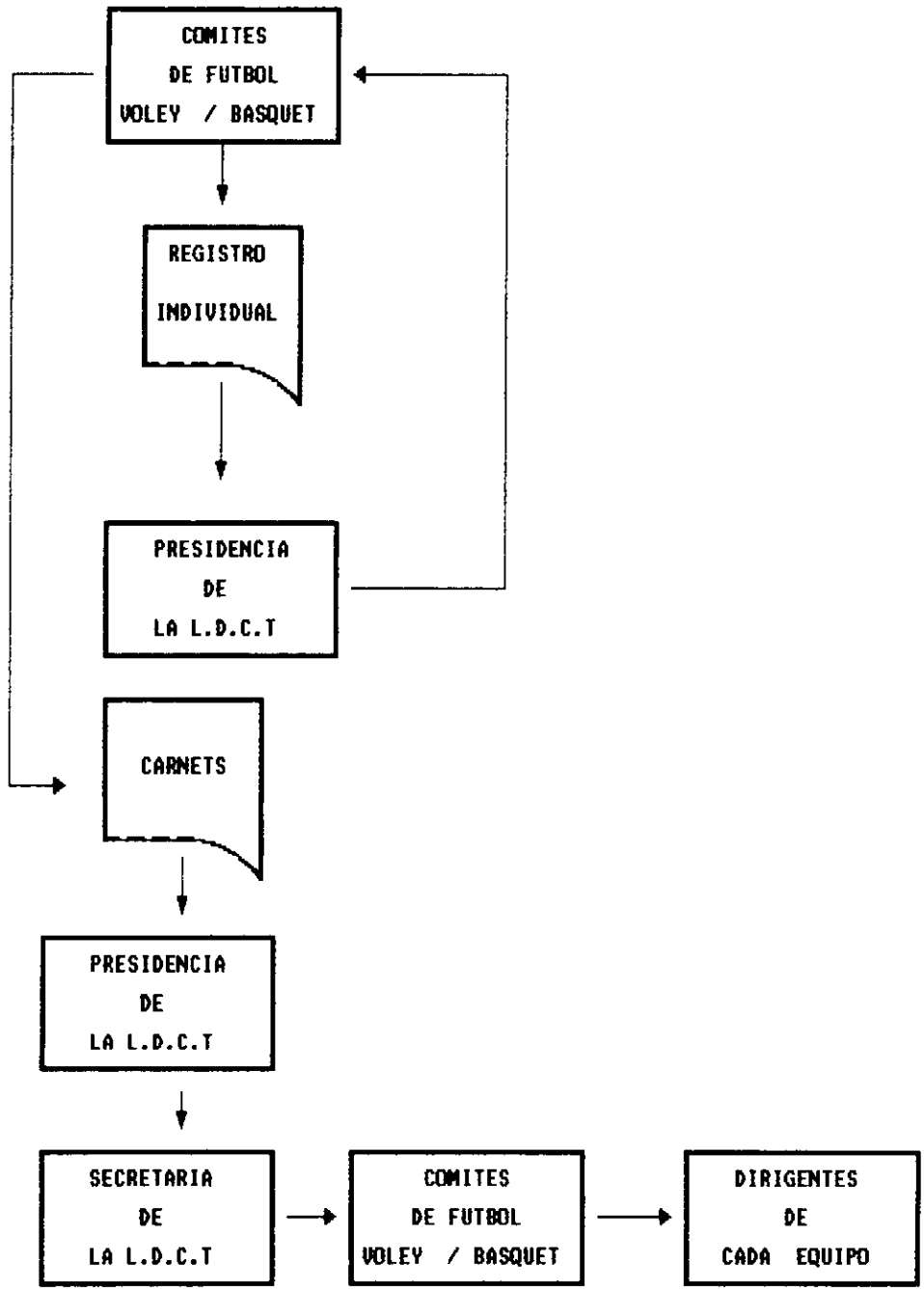
DIAGRAMACION DE CIRCULACION DE TARJETAS DE CONTROL DE PARTIDOS FUTBOL/BASQUET



Registro individual y Carnetización.- Primero diremos que este documento lo poseen todos los comités, solo que en cada comité este cambia de color, el tratamiento de la información en realidad es el mismo en todos los comites, así tenemos que el registro individual es receptado en cada comité, el cual luego de llenar cada uno de los registros individuales, los envía hacia la Presidencia de la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo, la cual revisa cada uno de los registros para ver si no existen anomalías en estos, y los aprueba o desaprueba, entonces la presidencia de la Liga envía de retorno los registros hacia cada comite.

Ahora los comites con los registros aprobados procederá a la elaboración de los carnets, de cada jugador para todos los equipos, estos carnets luego de ser llenados son enviados hacia la presidencia de la Liga para ser firmados por el presidente el cual los envía a la secretaría de la liga para ser firmados por el secretario de la misma, el mismo que enviara de regreso los carnets hasta el comité, para que este los entregue a los jugadores.

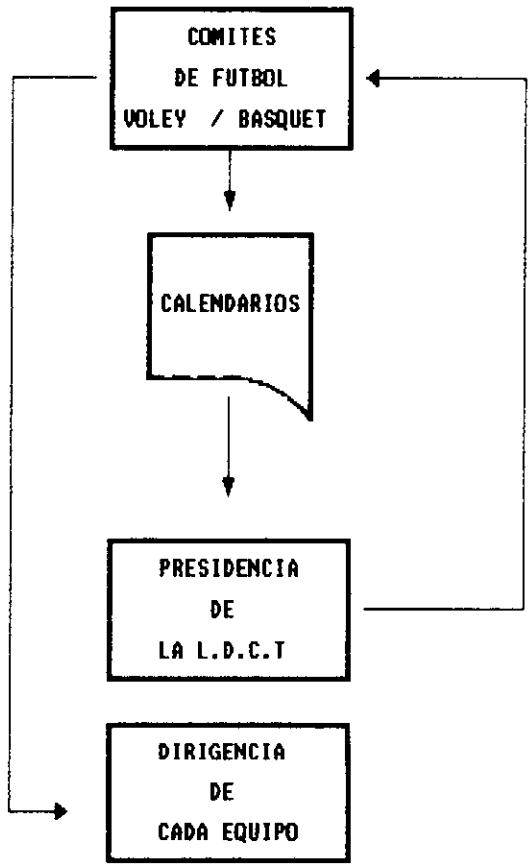
DIAGRAMACION DE CIRCULACION DE REGISTRO INDIVIDUAL O CARNETIZACION.



Calendario de Fechas.- Este es otro documento que son elaborados por los comites, en este caso este documento lo elaboran los tres comites individualmente, pero la circulación de estos documentos es similar en los tres casos, así tenemos, que este parte de cada comite, hasta el campeonato anterior todos los calendarios se elaboraban semanalmente, solo a partir de este año el comité de Fútbol lo elaborará para todo el año, pero los comités tanto Voley como de Basquet si sesionarán para realizarlos.

Una vez realizados los calendarios por parte de los comités son enviados hasta la presidencia de la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo para su aprobación, en esta instancia el comité de la liga se reúne para su aprobación o para su negación, luego de la cual, una vez aprobada es devuelta a cada comité, los cuales están encargados de hacer llegar dichos calendarios hasta los diferentes equipos que componen la liga, en sus diferentes disciplinas y categorías.

DIAGRAMACION DE CIRCULACION DE CALENDARIO DE FECHAS PARA FUTBOL / BASQUET / VOLEY



1.1.6.- Estimación de costos existentes.- Para determinar los costes que demanda el realizar los diferentes procesos con el sistema actual, los determinaremos, individualmente de cada comité:

Comité de Futbol:

En papelería:

30 jugad/equipo * 18 equipos	= 540 carnets
540 carnets * $ 1000	= $ 540.000
500 hojas de control * 10 meses	= 5000 hojas
5000 hojas * $ 40	= $ 200.000
TOTAL	= $ 740.000

Comité de Voley:

En papelería:

5 jugad/equipo * 8 equipos	= 40 carnets
40 carnets * $ 1000	= $ 40.000
50 hojas de control * 10 meses	= 500 hojas
500 hojas * $ 40	= $ 20.000
TOTAL	= $ 60.000

Comité de Basquet:

En papelería:

10 jugad/equipo *	8 equipos	= 80 carnets
80 carnets * $ 1000		= $ 80.000
100 Hojas de control * 10 meses		= 1000 hojas
1000 hojas * $ 40		= $ 40.000
TOTAL		= $ 120.000

Para calcular el costo total para la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo, sumaremos los costes individuales de cada comité:

Comité de Fútbol:	**$ 740.000**
Comité de Voley:	**$ 60.000**
Comité de Basqet:	**$ 120.000**

Total costes por cada campeonato para La liga Deportiva cantonal tisaleo: $ 920.000

1.2.- CRITICA DEL SISTEMA ACTUAL.- El principal objetivo de la Crítica del sistema actual, es el realizar un diagnostico, para

determinar defectos y cualidades del sistema, a continuación detallaremos las fases que conforman la Crítica del sistema Actual:

1.2.1.- Relación de Anomalías.- Existen algunas anomalías, pero para su mejor comprensión las detallaremos por comités:

Comité de Fútbol.-

- La elaboración de los calendarios de juego, no se lleva a cabo con prontitud, la misma situación acontece cuando los resultados de cada fecha llegan al comité, los Tablas de posiciones, de goleadores y sancionados, no son elaborados con rapidez.

- Cuando se desea hacer una consulta sobre alguna fecha, esta se la tiene que realizar con alguna demora.

Comité de Basquet:

- De igual manera que en el comité de Fútbol, existe una demora, tanto para las consultas, como en obtener las tablas, de posiciones, goleadores y sancionados.

Comité de Voley:

- No existe una hoja de control de partidos.

- La consulta y la obtención de los resultados, no son inmediatos.

1.2.2.- Causas de las Anomalías.- Diremos que las causas principales de las anomalías, son que todo tratamiento que se da a la información se la realiza manualmente, lo cual dificulta el manejo de la información de las diferentes disciplinas.

El control de los ficheros se los realiza con lentitud, puesto que una vez aprobados todos los resultados en las sesiones, estos son almacenados, en los archivos físicos de cada Comité.

Las sesiones que se las realiza una vez a la semana, por lo tanto el procesamiento de los datos es lento.

1.2.3.- Diagnostico del sistema existente.- Por lo que hemos podido ver la mayoría de los problemas se presentan por el lento procesamiento de los datos, algunas de las soluciones se

presentan a continuación:

- Poner en funcionamiento un sistema computarizado que mejore las condiciones del procesamiento de los datos.

- Por medio de este sistema, llevar un control de los ficheros de cada uno de los comités, para que de esta manera exista ficheros de respaldo para los ficheros físicos.

1.3.- ESTUDIO DEL NUEVO SISTEMA.- Para el estudio de las nuevas soluciones utilizaremos como base la información obtenida en la etapa anterior; es decir los documentos existentes, los ficheros, los procedimientos utilizados para el tratamiento de la información, con el fin de adaptarlas a los requerimientos y poder resolver así las diferentes anomalías que existen; para esto realizaremos las siguientes actividades para sacar este estudio adelante:

1.3.1.- Determinación de Objetivos fundamentales.- Como es conocido todo proyecto que todo proyecto que se inicia, debe necesitar objetivos o metas que se deben alcanzar al termino de dicho proyecto. Para definir más claramente los objetivos, para nuestro sistema, los hemos dividido en dos clases de objetivos:

- Objetivos Generales.

- Objetivos específicos.

1.3.1.1.- OBJETIVOS GENERALES.-

- Controlar el conjunto de información acerca del seguimiento de equipos, jugadores, partidos , sanciones y canchas.

1.3.1.2.- OBJETIVOS ESPECIFICOS.-

- Realizar un control por equipos, jugadores, de las diferentes disciplinas de la Liga Deportiva Cantonal de Tisaleo.

- Controlar en base a dicha información los diferentes sancionados por equipo, generar un informe de inhabilitados, de las diferentes disciplinas.

- Controlar los arbitros por cada juegos en las diferentes fechas y disciplinas.

- Realizar un control para la distribución de canchas para las diferentes deportes.

- Realizar la elaboración de carnets, para cada disciplina.

- Realizar un control estadístico el cual constara de:

- Tarjetas rojas, amarillas, por cada equipo y por cada deporte.

- Goleadores, mejores encestadores por cada equipo de cada disciplina.

- Posiciones de cada equipo en cada disciplina.

1.3.2.- Búsqueda de Posibles soluciones.- Una vez realizado el estudio del sistema actual, se ha determinado las anomalías que existen en este, y las posibles soluciones que se deben tomar, en cuanto a como se llevan los ficheros, diremos que son de tipo físico, por cuanto cada una de los tres comités llevan sus propias hojas, las cuales son guardadas en archivadores individuales.

Al sistematizar la Liga estos ficheros pasaran a ser tanto lógicos como físicos, puesto que la información se almacenará en la máquina, en cuanto a esta hay que indicar que la Liga ya dispone de una computadora.

La solución básica será mecanizar todos los procesos que se realizan, así tenemos la fabricación de calendarios de juegos para todas las disciplinas, registros de equipos, jugadores, arbitros, canchas, además con el ingreso de los resultados de las fechas, tanto en los que tiene que ver con marcadores, sancionados, goleadores, se podrá obtener, las tablas de posiciones, tanto en equipos, como en goleadores, de las tres disciplinas, además un listado de sancionados por equipos o individual

En cuanto tiene que ver con la organización de la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo, que hasta el momento se la a realizado por comités, lo cual se tomaría como una organización de-centralizada, lo cual cambiara a centralizada, por cuanto al almacenarse todos los comites su información en una sola máquina, todos tendrán que converger a una sola organización la cual sería presidida por el Presidente de Liga, sin esto

descontar que cada comité se seguiría rigiendo por sus propios estatutos y reglamentos.

1.3.3.- Estudio de recursos.- Para realizar un estudio de recursos con los cuales dispones para la realización de este sistema; se los a dividido de la siguiente manera:

- Recursos Personales
- Medios materiales
- Tiempo de Realización

1.3.3.1.- Recursos Humanos.- El personal con el contamos para la realización del sistema; es el de los dos integrantes que componen el grupo de tesis, por el hecho de tener que analizar y programar, los dos componentes de dicho grupo nos trasformaremos en analistas y programadores según sea el caso.

1.3.3.2.- Recursos materiales.- Para la realización del presente proyecto, la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo, dispone de una serie de documentos, los cuales son comprados, entre estos tenemos, los registros individuales y

los carnets, las hojas de control de partidos.

1.3.3.3.- Tiempos de Realización.- Para detallar de mejor manera como llevaremos a cabo cada paso en el Análisis Previo, y su distribución por días en cada mes se realizan los diagramas en barras de Gantt, primero detallaremos los tiempos totales de la aplicación **(ver anexo 10)**, para luego detallar los tiempos de realización de el Análisis Previo **(ver anexo 11).**

CAPITULO III

CAPITULO II

ANALISIS FUNCIONAL

Los pasos seguidos en el *análisis Previo* proporcionan una visión global de la aplicación y, en consecuencia de este estudio, se obtiene una de las soluciones propuestas. Se trata ahora de realizar el análisis definitivo de los resultados, con intervención de los grupos funcionales y la captura de datos.

Este análisis se designa bajo el término de funcional, ya que en él se determinan las funciones de gestión y de tratamiento que se van a realizar en la aplicación.

La división en actividades se realiza considerando a todos los elementos relacionados dentro del mismo conjunto. no pueden separarse dos elementos que tengan características comunes, pues implicaría una duplicidad de datos o de funciones.

Para el desarrollo del análisis funcional se determinan y detallan las características y funciones del sistema elegido. En esta fase deben desarrollarse los siguientes conceptos o actividades, las cuales serán detallados en el **Anexo # 12:**

- Descripción del Sistema

- Diseño del Sistema

2.1.- DESCRIPCION DEL NUEVO SISTEMA.-

En esta etapa del análisis funcional se consideran los puntos siguientes:

- Objetivos del Sistema.

- Tiempos y costos provisionales.

- Definición de Normativas.

- Recursos existentes.

- Necesidades y Limitaciones.

2.1.1.- Objetivos del sistema.- En este nivel, se definen de forma más detallada los objetivos fundamentales que se precisaron en el Análisis Previo. Estos objetivos son de dos tipos:

- Objetivos de Gestión o Generales.

- Objetivos Técnicos o Específicos.

2.1.1.1.- OBJETIVOS DE GESTION O GENERALES.-

- Controlar el conjunto de información generada por la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo, acerca del seguimiento de equipos, jugadores, partidos , sanciones y canchas, en cada una de sus diferentes disciplinas, en cada campeonato, y en cada fecha que se realice.

2.1.1.2.- OBJETIVOS TECNICOS O ESPECÍFICOS.-

- Realizar un control por equipos, jugadores, de las diferentes disciplinas de la Liga Deportiva Cantonal de

Tisaleo, como antes hemos mencionado la Liga se divide en tres disciplinas las cuales son Basquet, Voley y Fútbol, existiendo para cada disciplina un diferente control de documentos, por cuanto cada disciplina se basa en sus propias reglas y sanciones.

- Controlar en base a dicha información los diferentes sancionados por equipo, generar un informe de inhabilitados, de las diferentes disciplinas, como detallamos en el punto anterior, cada disciplina dispone de un reglamento, por lo tanto la sanción por una misma falta puede cambiar de una disciplina a otra, una vez determinada la sanción se procederá a realizar un informe de los inhabilitados de cada equipo en cada una de las disciplinas, debiendo estas realizarse semanalmente puesto que los jugadores sancionados, a veces son sancionados con inhabilitación para jugar partidos, haciéndose necesario conocer cuales son los inhabilitados por cada equipo, para que estos no puedan jugar, para estos se hace necesario controlar por medio de las tarjetas de control de los partidos cada uno de los sancionados por partido, cosa que se la hace en todos las disciplinas.

- Controlar los árbitros por cada juegos en las diferentes fechas y disciplinas, así mismo cabe anotar que los árbitros también son diferentes para cada disciplina.

En el caso de fútbol, existen sólo árbitros centrales, los cuales pueden pitar más de un partido, en cada fecha y en canchas diferentes, en la disciplina de Voley, existe también un sólo arbitro central, mientras tanto que en la disciplina de Basket existe más de un arbitro, existiendo también cronometrista, apuntador y operador de los 30 segundos y por último un juez y un arbitro; por esto se hace necesario el control individual de cada disciplina, para lo cual cada una ocupara una distinta base de datos para su mejor control.

- Realizar un control para la distribución de canchas para las diferentes deportes, de hecho como cada deporte o disciplina necesita para su realización de diferentes canchas, debe existir para esto una base de datos destinada a recibir y por ende controlar las diferentes canchas para cada disciplina.

- Realizar la elaboración de carnets, para cada disciplina, en base a los datos que cada una de las disciplinas tiene acerca de sus equipos y estos a su vez de los jugadores, se podrá realizar la elaboración de los respectivos carnets de cada una de las disciplinas, cabe anotar que hasta el momento por medio del proceso manual que se ha mantenido, la única diferencia entre los carnets era su color, debiendo tomar en cuenta; nuestro sistema que para su elaboración deberá dejar bien en claro a que disciplina corresponde cada carnet, pues esta era una de la anomalías del sistema manual, el que confeccionaba carnets de un solo tipo para todas las disciplinas.

- Realizar un control estadístico, en base a los datos ingresados a las bases de datos, se podrá llevar un control estadístico de la liga, el cual constara de:

  - Tarjetas rojas, amarillas, por cada equipo y por cada deporte, se podrá consultar gráficamente cuantas y cuales son los sancionados por cada equipo, ya sean estos con tarjeta roja o amarillas.

- Goleadores por cada equipo de cada disciplina, mediante en ingreso de los marcadores, y los anotadores en cada uno de los encuentros deportivos, se podrá llevar un cuadro estadístico de los mejores anotadores, en cada disciplina y por equipos.

- Posiciones de cada equipo en cada disciplina, al realizar el ingreso de los resultados de todos los encuentros, se podrá obtener como resultado final la tabla de posiciones de las respectivas disciplinas, la cual contara, con partidos jugados, ganados o perdidos, goles en contra y a favor, puntaje total y gol diferencia, es importante recalcar que todos estos reportes se deberán hacer tanto por pantalla, como por impresora.

2.1.2.- Tiempos y Costos Provisionales.- En la descripción del Nuevo Sistema, una vez definidos los objetivos de gestión y técnicos, es necesario conocer:

- El Plazo o tiempo provisional de las aplicación y

- los costes provisionales de la misma.

2.1.2.1.- Tiempos Provisionales.- Respecto al tiempo provisional de la aplicación han de distinguirse dos clases de tiempos; los cuales son:

- El tiempo de Realización y

- El tiempo de utilización.

2.1.2.1.1.- Tiempo de Realización.- Los tiempos de realización son los tiempos en los que se estima que se va a realizar el sistema o parte de este, el tiempo de Realización de toda la aplicación se encuentra definido en el análisis previo, por lo que después de haber estudiado los objetivos de gestión y los objetivos técnicos, es posible conocer de forma aproximada el tiempo de realización del análisis funcional **(ver anexo 12).**

2.1.2.1.2.- Tiempos de Utilización.- Diremos que el Tiempo de Utilización de la aplicación, es aquel tiempo por el cual se determina que el sistema estará cumpliendo todas las demandas, que la empresa determina, en este caso el de la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo, como en el mundo nada

es estático, y todo puede estar sujeto a cambio, el sistema sólo cubrirá las necesidades hasta que surjan nuevos problemas o nuevas demandas, en nuestro caso, este tiempo está determinado o esta sujeto a los cambios que surjan en la estructura de la Liga; ya sea por el aumento de otras disciplinas, o otras causas que determinen cambios en la aplicación, mientras esto no pase determinaremos que el sistema Sysdeporte, podrá funcionar indefinidamente, pudiendo estar sujeto a cambios en cualquier momento.

2.1.2.2.- Costos Provisionales.- Por último otra de las tareas a realizar en esta etapa, es la del cálculo de los Costos Provisionales.

Los costos provisionales están determinados por los documentos que participan en la aplicación. Así determinaremos por disciplinas, los diferentes documentos a realizar:

Comité de Fútbol:

En papelería:

30 jugad/equipo * 18 equipos = 540 carnets

540 carnets * $ 100 = $ 54.000

500 hojas de cont.* 10 meses = 5000 hojas

5000 hojas * $ 40 = $ 200.000

TOTAL = $ 254.000

Comité de Voley:

En papelería:

5 jugad/equipo * 8 equipos = 40 carnets

40 carnets * $ 100 = $ 4.000

50 hojas de control * 10 meses = 500 hojas

500 hojas * $ 40 = $ 20.000

TOTAL = $ 24.000

Comité de Basquet:

En papelería:

10 jugad/equipo * 8 equipos = 80 carnets

80 carnets * $ 100 = $ 8.000

100 Hojas de control * 10 meses = 1000 hojas

1000 hojas * $ 40 = $ 40.000

TOTAL = $ 48.000

Hay que anotar que el costo de realizar estos carnets y registros individuales, en el nuevo sistema, se los a realizado pensando en fabricarlos en cartulina, en la misma impresora de la Liga, facilitando así en trabajo en la fabricación de estos, en cuanto a las otras hojas seguirá ese mismo precio puesto que sólo cambiará la manera de confeccionarlos, pues antes se los realizaba a máquina y hoy se los puede realizar a computadora.

2.1.3.- Definición de Normativas.- El desarrollo de los objetivos del nuevo sistema, requiere conocer todas aquellas normas o reglas de gestión que se utilizan en la Liga para la realización de los procesos, tanto administrativos como jurídicos. La definición de estas reglas de gestión debe estar expresada de forma clara, puesto que serán la base de los procesos mecanizados.

Estas normas o reglas de gestión corresponden a las formulas de cálculo, su utilización y los períodos de utilidad estimados.

Para cada uno de los procesos que se realizan en la Liga, es preciso especificar, de forma detallada, todas las fórmulas que se aplican en la ejecución de los cálculos.

Para un mejor desarrollo de las normativas, iremos detallando dentro de cada una de las disciplinas, los procesos que los componen y sus respectivos cálculos si es que estos existieren:

Comite de Fútbol:

Formulario de Veedores.- En el formulario de veedores no existe más que un calculo, que es la recaudación de la fecha, la que consiste en sumar la recaudación del primer partido, más el segundo, más el tercero y por último más el cuarto; la detallaremos de mejor manera en la siguiente formula:

$$\text{Recuada} = \frac{}{(1o\ P.)} + \frac{}{(2o\ P.)} + \frac{}{(3o\ P.)} + \frac{}{(4oP)}$$

En donde:

Recuda= Recaudación total

1o P. = Recaudación del primer partido

2o P. = Recaudación del segundo partido

3o P. = Recaudación del tercer partido

4o P. = Recaudación del cuarto partido

Tarjeta de control de partidos.- La tarjeta de control de partidos tiene algunos cálculos, empezaremos analizando; El numero de goles, el cual se ingresa individualmente por cada jugador, pero el cual influye en el marcador, y en la suma total de goles del jugador,lo mismo ocurrirá con las tarjetas, estableciendo que si a un jugadores se le saca una tarjeta roja automáticamente el número de tarjetas amarillas de este, será de cero, en cambio si al sumar el número de tarjetas amarillas este es de cuatro, el jugador ya será inhabilitado para la próxima fecha, así tenemos las siguientes fórmulas:

• totalgol = golepar + totalgol

En donde:

Totalgol= Numero de goles del jugador.

Golpar = numero de goles hechos en el partido.

• Resulocal = Reptlocal + Restlocal

Resuvisi = Reptvisi + Restvisi

En donde:

Resulocal = Marcador final del equipo local

Resuvisi = Marcador final del equipo visitante

Reptlocal = Marcador equipo local primer tiempo

Restlocal = Marcador equipo local 2do tiempo

Reptvisi = Marcador equipo visitante 1er tiempo

Restvisi = Marcador equipo visitante 2do tiempo

• totarjeama = tarampar + totarjeama

totarjero = tarropar + totarjero

En donde:

Totarjeama= # de tarjetas amarillas del jugador

tarampar = # de tarje. amarillas en el partido

Totarjero = # de tarjetas rojas del jugador

tarropar = # de tarjetas rojas en el partido

Registro individual o carnetización.- El único calculo que existira en este será el calculo de la edad del jugador, el cual será calculado restando la fecha actual menos la fecha de nacimiento, cuya fórmula es la siguiente:

Edad = fechaactual - Fechanaci

En donde:

Edad = edad del jugador

Fechaactual = Fecha actual del año.

Fechanaci = Fecha del nacimiento del jugador.

Comité de Basquet:

Tarjeta de control de partidos.- La tarjeta de control de partidos de basquet tiene los siguientes calculos:

* totalaros = arospar + totalaros

En donde:

Totalaros = Número de aros del jugador.

arospar = numero de aros hechos en el partido.

* Resulocal = Repplocal + Resplocal + Repeloca

Resuvisi = Reppvisi + Respvisi + Repevisi

En donde:

Resulocal = Marcador final del equipo local

Resuvisi = Marcador final del equipo visitante

Repplocal = Marcador equipo local 1er periodo

Resplocal = Marcador equipo local 2do período

Repelocal= Marcador equipo local periodo extras

Reppvisi= Marcador equipo visitante 1er periodo

Respvisi= Marcador equipo visitante 2do periodo

Repevisi= Marcador E. visitante periodo extra

Registro individual o carnetización.- El único calculo que existira en este será el calculo de la edad del jugador, el cual será calculado restando la fecha actual menos la fecha de nacimiento, cuya fórmula es la siguiente:

Edad = fechaactual - Fechanaci

En donde:

Edad = edad del jugador

Fechaactual = Fecha actual del año.

Fechanaci = Fecha del nacimiento del jugador.

Comité de Voley:

Registro individual o carnetización.- El único calculo que existira en este será el calculo de la edad del jugador, el cual será calculado restando la fecha actual menos la fecha de nacimiento, cuya fórmula es la siguiente:

Edad = fechaactual - Fechanaci

En donde:

Edad = edad del jugador

Fechaactual = Fecha actual del año.

Fechanaci = Fecha del nacimiento del jugador.

Tarjeta de control de partidos.- Cabe destacar que la tarjeta de control de partidos de Voley no existe, por loc cual nosotros procederemos a la confección de la misma, siendo uno de los nuevos procesos a desarrollar en nuestro sistema, esta tarjeta de control de partidos contará con los siguientes calculos:

• Resulocal = Repqlocal + Resqlocal + Retqloca

Resuvisi = Repqvisi + Resqvisi + Retqvisi

En donde:

Resulocal = Marcador final del equipo local

Resuvisi = Marcador final del equipo visitante

Repqlocal = Marcador equipo local 1er quince

Resqlocal = Marcador equipo local 2do quince

Retqlocal= Marcador equipo local 3er quince

Repqvisi= Marcador equipo visitante 1er quince

Resqvisi= Marcador equipo visitante 2do quince

Retqvisi= Marcador E. visitante 3er quince

2.1.4.- Recursos existentes.- En esta etapa se estudian los recursos disponibles en la Liga, estableciéndose la calidad y la cantidad precisa. Con ellos, el equipo posee la información necesaria para determinar los cambios que pueden producirse, o bien , las características de los recursos que requiere el nuevo sistema.

Los recursos deben ser suficientes para llevar a cabo la implantación y explotación del nuevo sistema propuesto. Los principales son: personal, equipo, material y locales.

Como se podrá entender, en este punto se trata de detallar lo más minuciosamente posible todos los recursos con que se dispone.

2.1.4.1.- Recursos Personales.- La Liga Deportiva Cantonal de Tisaleo posee en sus estructura principal un Presidente, un Vicepresidente, una tesorero y por último una secretaria. La cual es la encargada de revisar todos los datos o

información que se produce en cada fecha, y en base a esta redactar todos los documentos (informe de sancionados, Goleadores y tabla de posiciones) que se producen por medio de ellos, destacando que para esto recibe la ayuda de cada comité de la Liga.

La secretaria seguirá cumpliendo con esta labor, pero se le facilitara el trabajo, por cuanto esta, sólo ingresará los datos y como resultado obtendrá los documentos elaborados por la computadora.

2.1.4.2.- Recursos de Equipo.- El equipo con que cuenta la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo, es una computadora, para su mejor comprensión, se ha dividido sus partes en hardware y software, los cuales serán detallados a continuación:

Hardware.- El hardware es el equipo en sí, son los componentes físicos de una computadora, los cuales detallaremos enseguida:

- Marca: Epson

- Modelo: 486 dx4
- Disco Duro: 540 Mg
- Memoria: 4 Mg en RAM
- Ms. Dos Version 6.2
- Monitor: Colores VGA
- Drive: 3 1/2 1.4

Software.- El software comprende todos los programas que controlan el funcionamiento de la computadora, es la programación específica del sistema, los programas que contiene la computadora son:

- Word Perfect 6.0
- Windows 3.1
- Qpro 5.0
- Scan

Impresora.- La impresora es un periférico de salida, es decir permite la salida de los datos, la impresora que posee la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo, es:

- Epson LQ 1170

Hay que destacar que la empresa posee una maquina de escribir, con la cual la secretaria realizaba los documentos que se llegaba a necesitar.

2.1.4.5.- Recursos de Materiales.- Los recursos de materiales que dispone la Liga, pueden abarcar todos los documentos que esta dispone, por que hay que aclarar que los documentos son comprados, pues estos no son fabricado por la liga, entre ellos podemos detallar los siguientes:

- Carnets, tanto para Fútbol, Basquet y voley.

- Tarjetas de control de Partidos.

Además hay que tomar en cuenta que existe una compra mensual de Hojas de papel Bond, esferos, borradores.

2.1.5.- Necesidades y Limitaciones.- En esta fase se efectúa una previsión de las necesidades y limitaciones de la Organización, estas necesidades y limitaciones pueden cambiar en el transcurso del tiempo, debido a las posibles modificaciones internas o

externas de la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo.

La decisión de mecaniza el nuevo sistema forma parte de un plan a largo plazo, lo cual supone una reconsideración en los objetivos iniciales de la organización, y puede influir, igualmente, en la política que sigue la Liga. Ello produciría una reorganización de la empresa, debiendo reflejarse, en el diseño del nuevos sistema, cualquier modificación o cambio efectuado.

Así pues, en ciertas ocasiones es preferible cambiar la organización de la empresa (liga en este caso) en beneficio de la aplicación del nuevo sistema.

Entre las Necesidades que se tendrá será descentralizar la organización de la Liga, para esto cada Comité será el encargado de realizar la introducción de los datos.

Además de las necesidades y limitaciones en cuanto a la Organización, se determinan las que habrá de soportar el nuevo sistema, como consecuencia de la información que se ha de utilizar o generar y del control correspondiente, así tenemos:

Que al ingresar los resultados de los diferentes encuentros deportivos, podemos obtener los reportes de Sancionados, goleadores y la tabla de posiciones, además con la introducción de los nombres de los equipos, se podrá obtener las diferentes fechas de programación.

Para determinar las necesidades y limitaciones se valoren bajo el punto de vista de mantenimiento , posibilidades de expansión, flexibilidad y configuración de hardware y software que ha de tener el nuevo sistema, a continuación detallaremos uno por uno.

2.1.5.1.- De mantenimiento, posibilidades de expansión y flexibilidad.- Es la capacidad del sistema en aceptar cambios, desde la depuración de los programas, hasta de modificaciones para incluir las últimas técnicas aparecidas, en nuestro caso el sistema puede ser ocupado por cualquier liga que encaje en las características de la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo, las cuales son las de contar con tres comités (Fútbol, Basquet, Voley), aunque si se desea eliminar uno de estas disciplinas del sistema, no representaría un problema, por cuanto, con eliminar el

modulo correspondido a esa disciplina, el problema estaría resuelto.

En cuanto al mantenimiento, no existiría mayor inconveniente por cuanto el sistema, deberá ser desarrollado especialmente para afrontar la mayoría de visisitudes que en cuanto a una Liga Deportiva se refiere, y mediante las pruebas de instalación se podrá resolver cualquier problema que se presente, el programa dependiendo de las nuevas actualizaciones del Lenguaje en el que debe ser realizado (Foxpro para windows versión 2.6), podrá recibir nuevas innovaciones.

2.1.5.2.- Configuración de Hardware y software.- Existen dos opciones, la primera si el sistema actual no esta computarizado, es necesario utilizar o buscar un equipo de computación adquirida a un fabricante, lo cual no debe implicar limitaciones, puesto que el mercado es muy amplio.

La segunda opción es si el sistema actual ya se encuentra computarizado mecanizado, puede seguir utilizando la misma configuración que se tenía hasta ese

momento, pero incluyendo algunas modificaciones o aplicaciones de periféricos.

En cuanto tiene que ver con el presente caso, diremos que la Liga ya cuenta con una computadora, y que esta deberá recibir algunas modificaciones, así tenemos las siguientes:

- Se debería realizar el aumento de memoria RAM, puesto que el Foxpro para windows requiere, una memoria base de 4 megas, por tanto para hacerlo correr se necesita este mínimo de memoria.

- Se pretendería realizar la adquisición de una mejor impresora ya que la actual es una Epson LQ 1170, que es una impresora matricial, esto sería un inconveniente puesto que se pretende realizar la producción o generación de carnets para los diferentes equipos en cada una de las disciplinas, para los cual se necesitaría una mejor resolución, por lo que se recomienda una impresora preferiblemente a color para una mejor presentación.

- Por el punto anteriormente mencionado, se desprende que se haría necesario la adquisición de un Scaner, para capturar las imágenes de las fotos de los jugadores.

Esto en lo relacionado a Hardware, en cuanto tiene que ver a Software, se deberá realizar la adquisición del los siguientes programas, que después de un análisis que se ha realizado son los siguientes:

- Foxpro para Windows Versión 2.6
- Wordperfect versión 6.0
- Antivirus.

2.2.- DISEÑO DEL NUEVO SISTEMA.-

En la etapa del Análisis Funcional correspondiente al diseño del sistema se realizan las siguientes actividades:

- División del sistema en subsistemas.
- Diseño del Flujo de Información.
- Definición de los procesos y transacciones.

- Definición de Salidas.
- Estudio de los controles.
- Organigrama Funcional.

2.2.1.- División del Sistema en Subsistemas.-El sistema en estudio, ofrece la facilidad de dividirlo en cinco grandes procesos que hasta cierto punto son independientes los unos de los otros, se ha tomado en cuenta la facilidad de el procesamiento de información y la organización del misma.

Los subsistemas que se ha llegado a obtener son los siguientes:

1.- Control de Ligas.

2.- Control de Períodos.

Hay que tomar en cuenta que estos dos subsistemas, se encuentran conformados por otros tres subsistemas, es decir que estos tres subsistemas dependen de los anteriores, para su funcionamiento, estos subsistemas son:

3.- Control del Comité de Fútbol.

4.- Control del Comité de Basquet.

5.- Control del Comité de Voley.

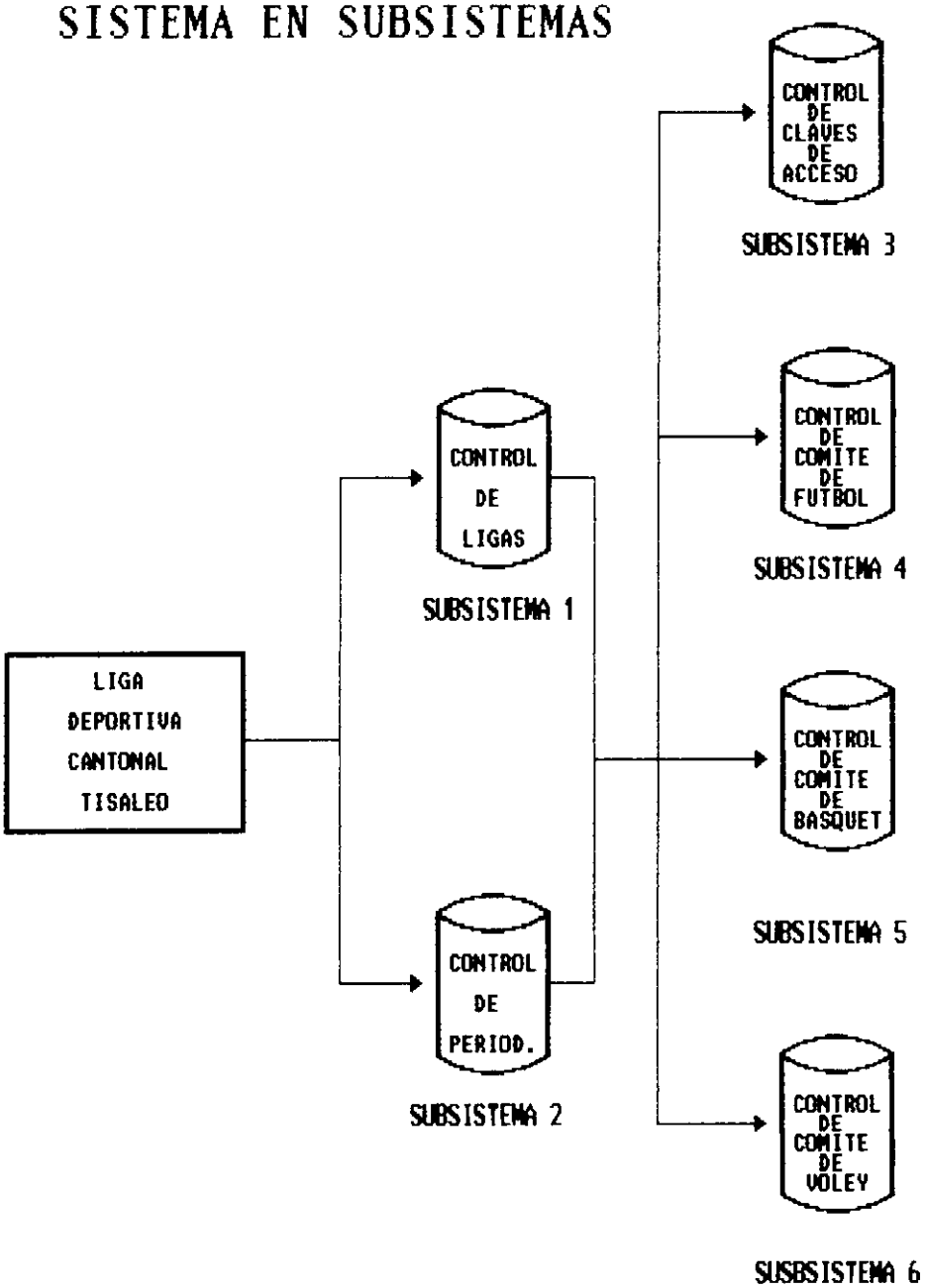
Esta subdivisión se la ha hecho tomando en cuenta los siguientes aspectos:

- Si se realiza algún cambio en alguno de los tres subsistemas, esto no afectará a ninguno de los dos restantes, lo que no ocurre con los dos subsistemas anteriores (1 y 2) puesto que un cambio en alguno de ellos afectará a todo el sistema, por cuanto si se escoge o se cambia una liga esta se deberá actualizar para los tres subsistemas interiores(3, 4 y 5), lo mismo sucederá con el subsistema de control de Períodos.

- Para los tres subsistemas interiores, las pruebas y correcciones que se realicen en cada uno, se las hace independientemente de los otros.

A continuación detallaremos la división del sistema en subsistemas:

DIAGRAMA DE LA DIVISION DE SISTEMA EN SUBSISTEMAS



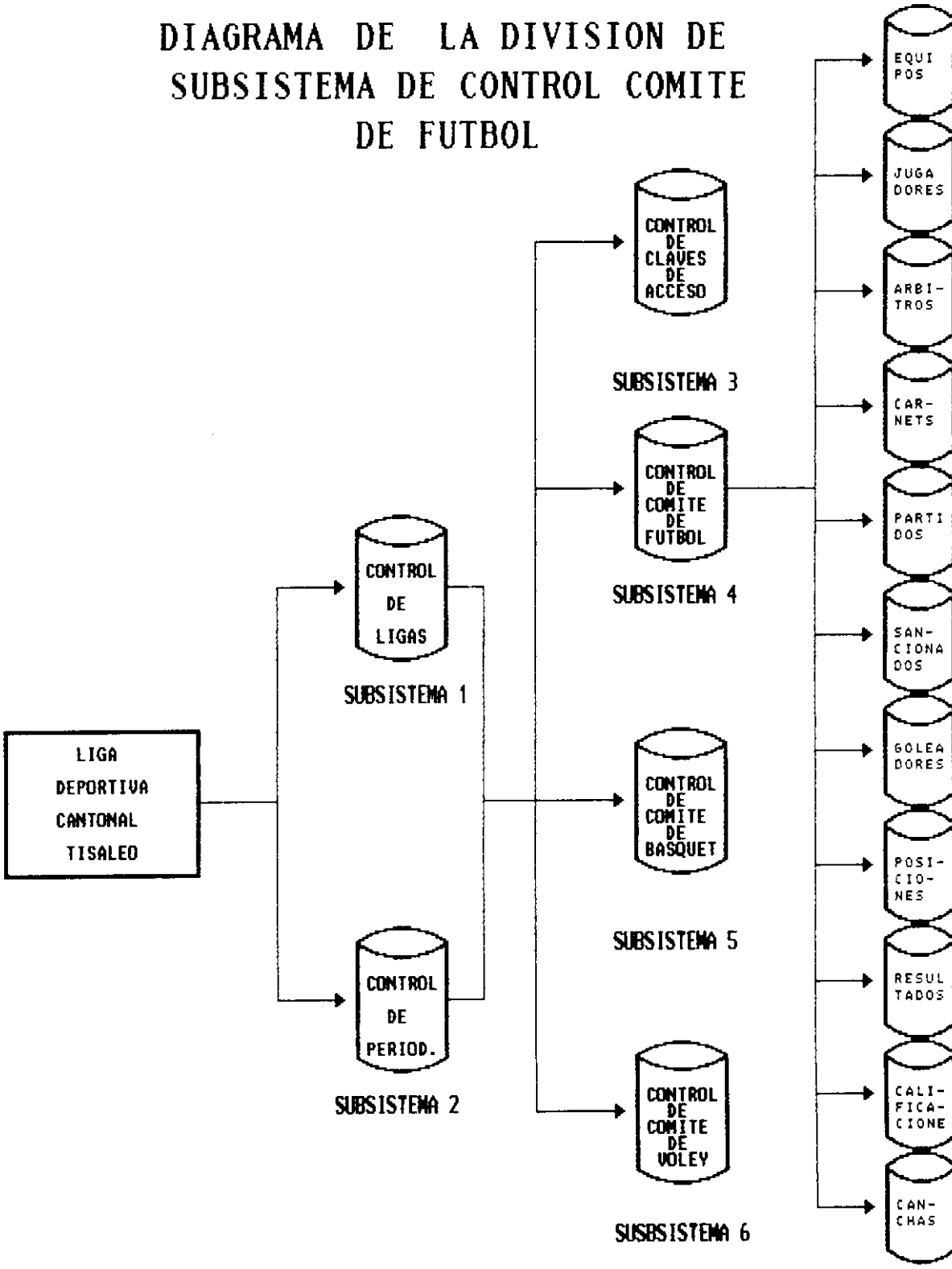
2.2.2.- Diseño del flujo de información.- Para realizar el diseño del flujo de información primero deberemos dar algunas características de cada uno de los subsistemas en que hemos dividido, el sistema principal.

2.2.2.1.- Características del Subsistema de Control de Comité de Fútbol.- Este subsistema es el encargado de controlar todo,lo referente a fútbol, contiene los siguientes subtemas:

- Control de Equipos.
- Control de Jugadores.
- Control de árbitros.
- Control de Carnets.
- Control de Partidos.
- Control de Resultados.
- Control de Sanciones.
- Control de Goleadores.
- Control de Tabla de Posiciones.
- Control de Canchas.
- Cerrar.

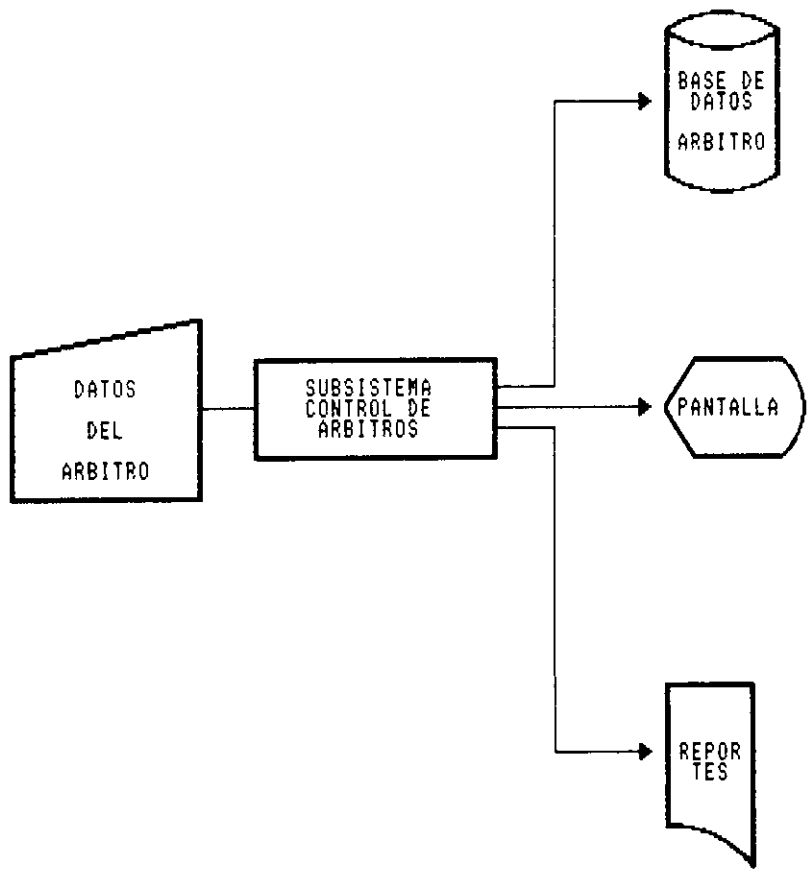
Hay que acotar que cada uno de estos subtemas a su vez representa un subsistema para controlar el Comité de Fútbol, por lo que cada uno tendrá su flujo de información:

DIAGRAMA DE LA DIVISION DE SUBSISTEMA DE CONTROL COMITE DE FUTBOL

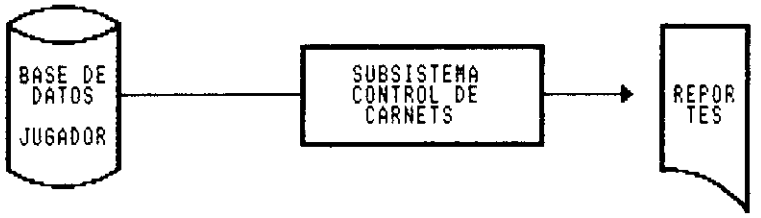


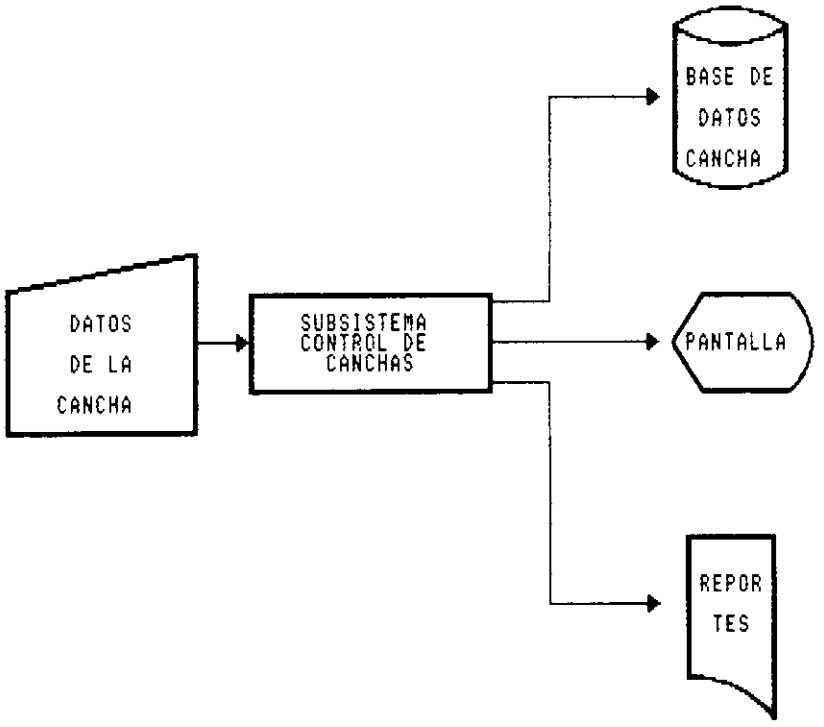
FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE ARBITROS



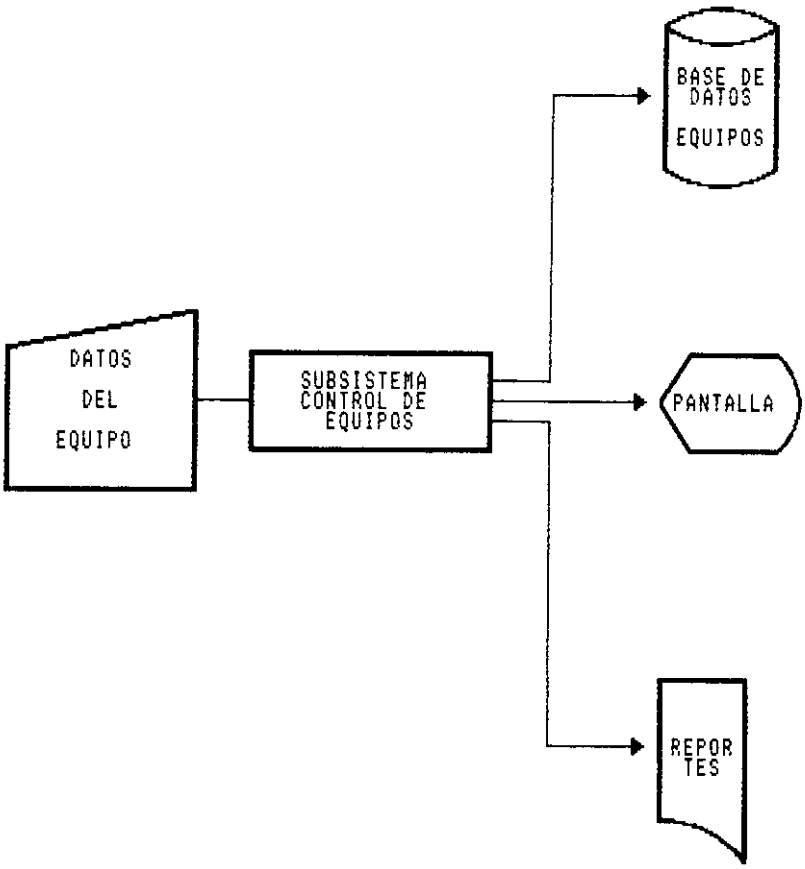
FLUJOS DE INFORMACION DEL SUBSISTEMA DE CONTROL DE CARNETS Y CANCHAS





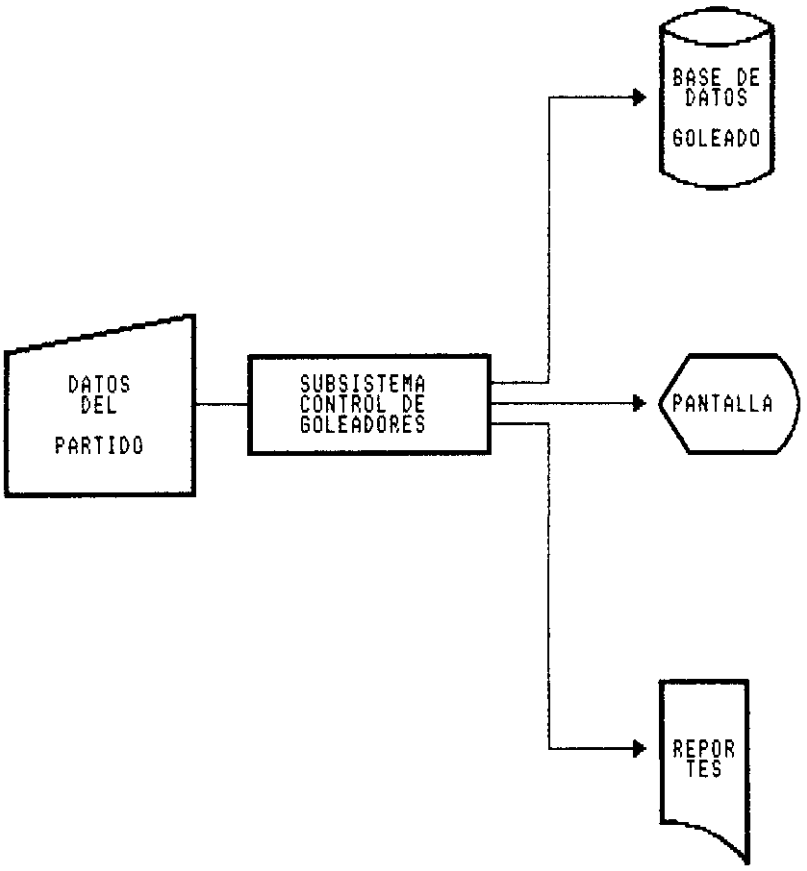
FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE EQUIPOS



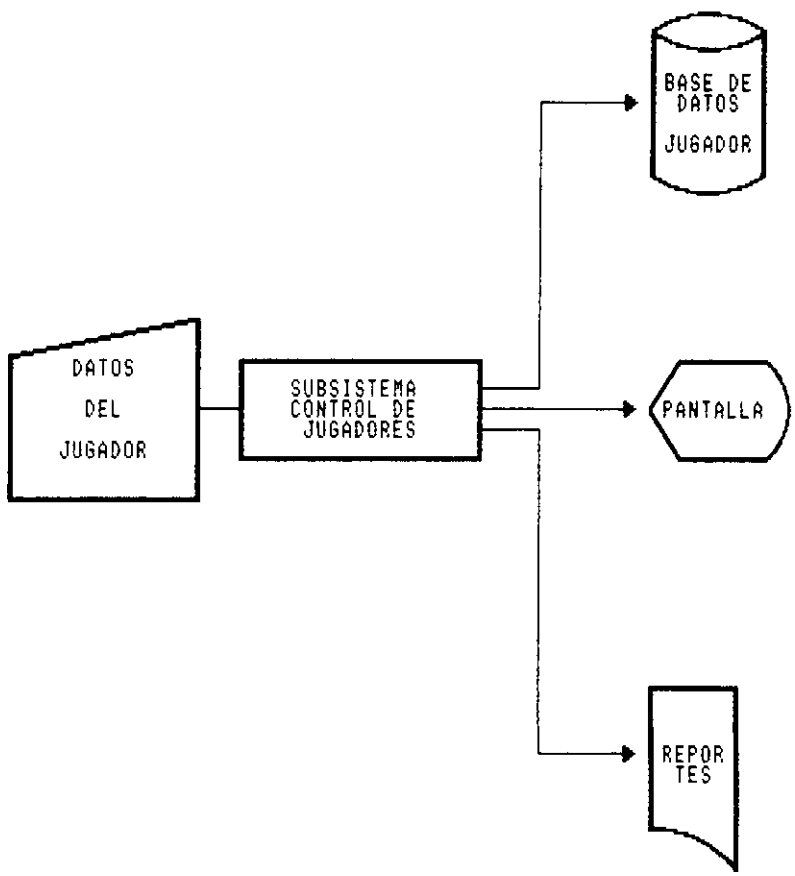
FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE GOLEADORES

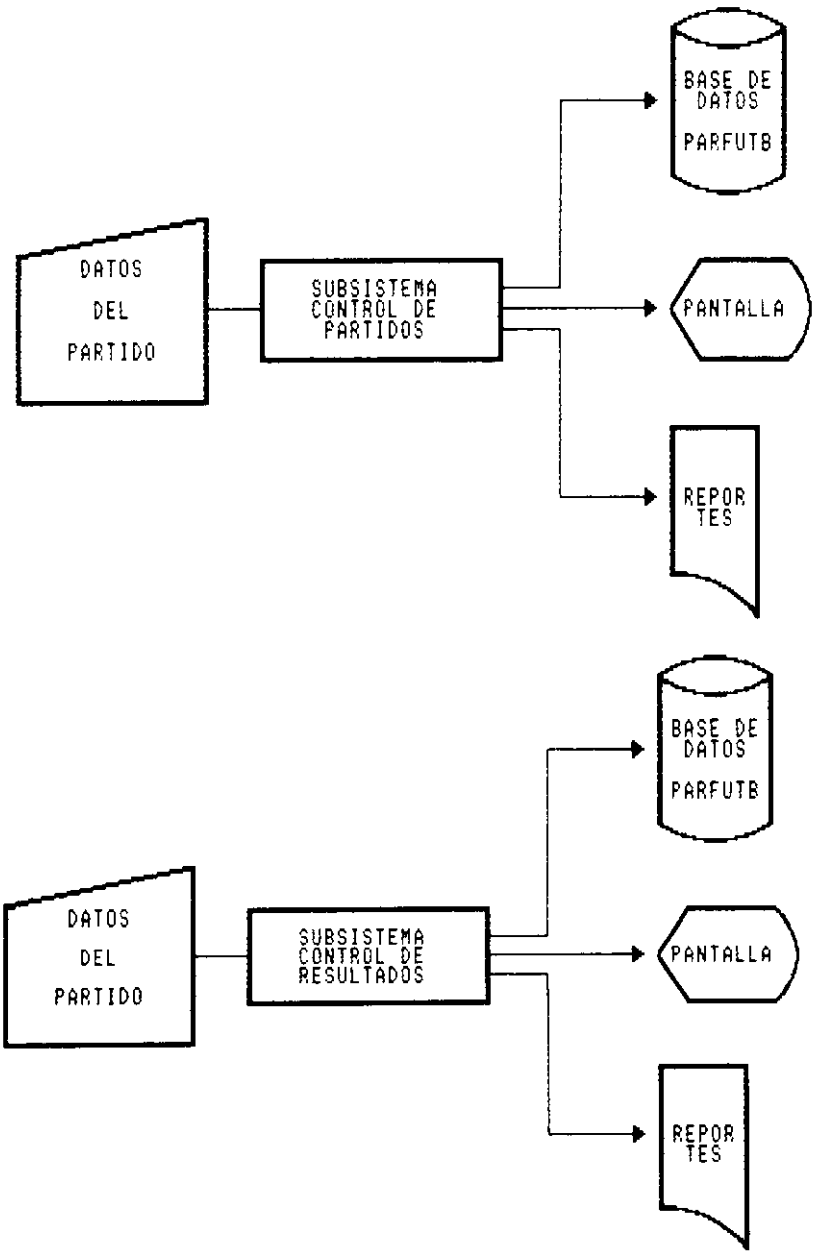


FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE JUGADORES



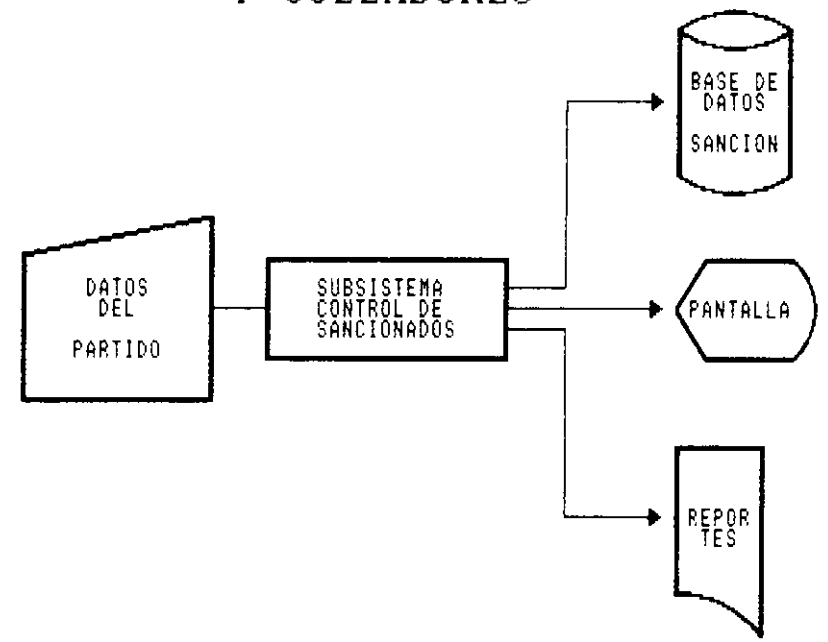
FLUJOS DE INFORMACION DEL SUBSISTEMA DE CONTROL DE PARTIDOS Y RESULTADOS

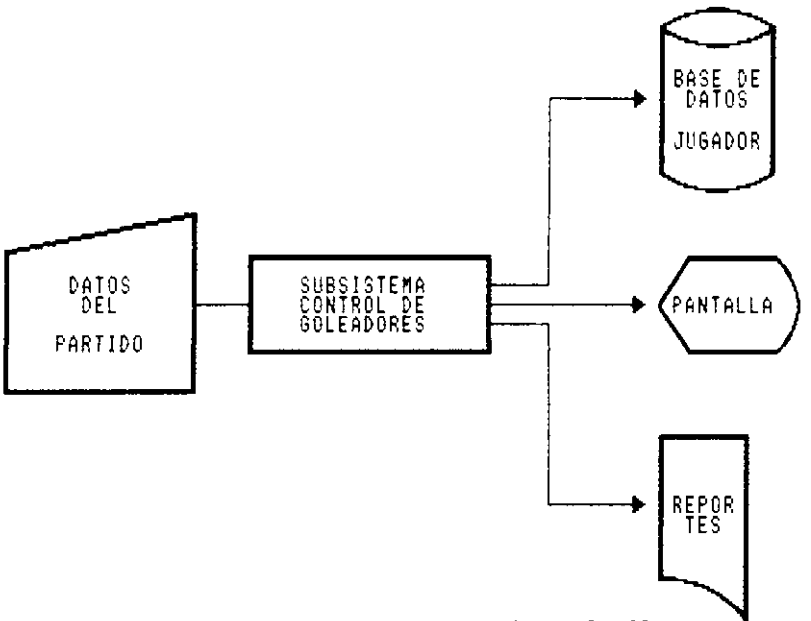


Sevillæ Hermanus

Miguel Miramira Jorge Mayo

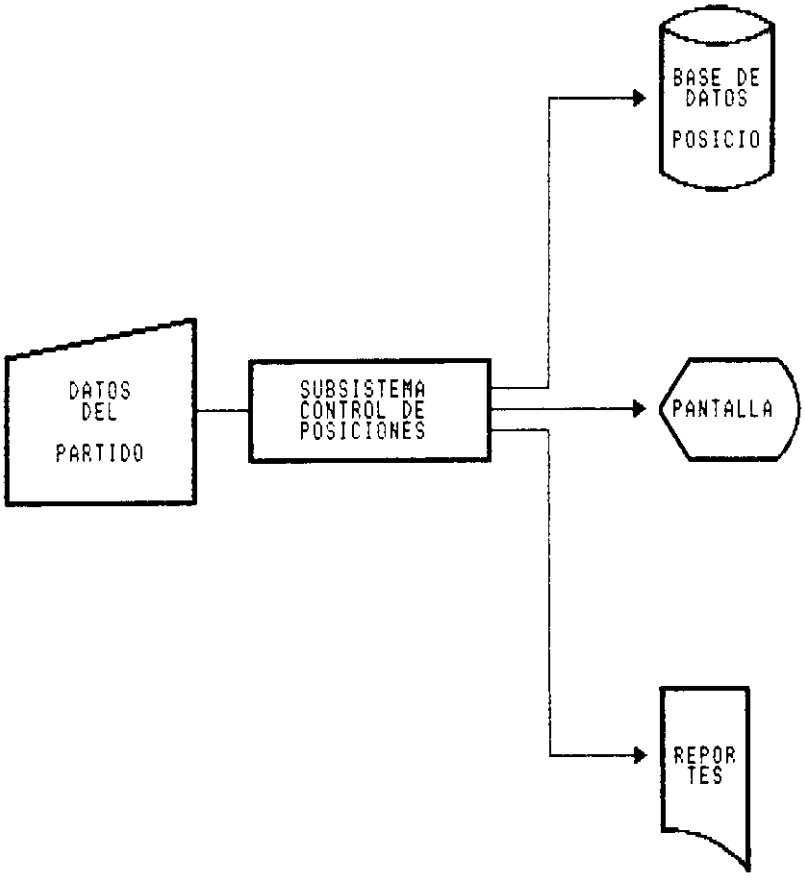
FLUJOS DE INFORMACION DEL SUBSISTEMA DE CONTROL DE SANCIONADOS Y GOLEADORES





FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE POSICIONES



FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE CALIFICACIONES

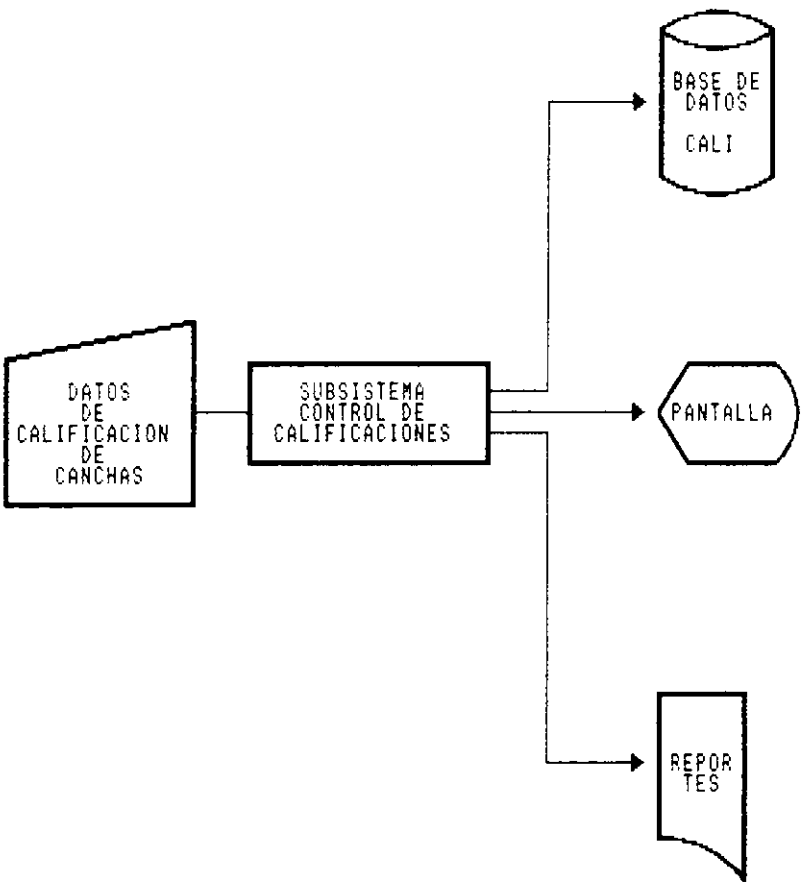
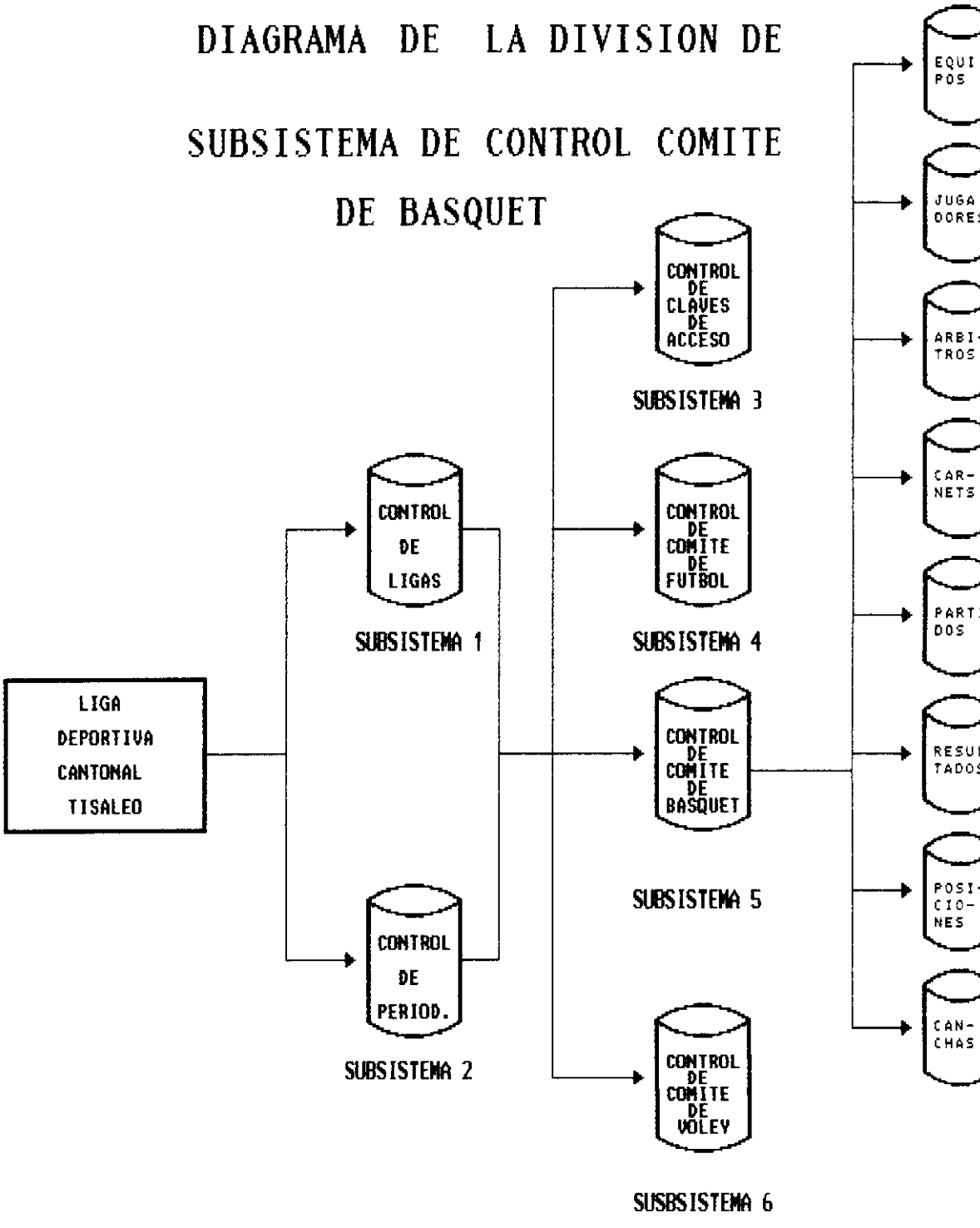
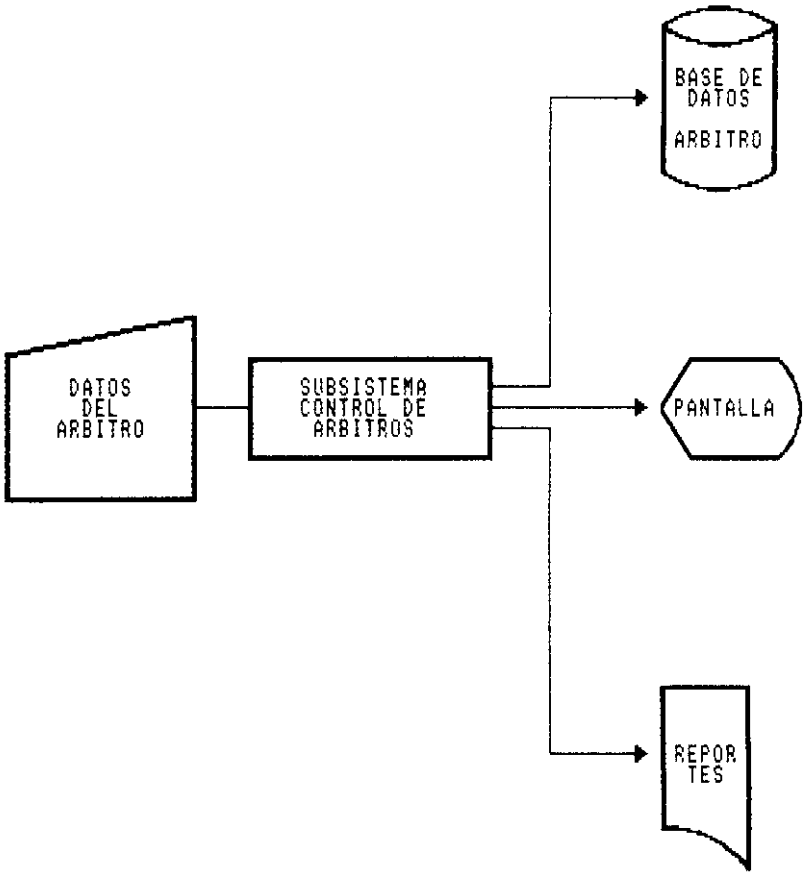


DIAGRAMA DE LA DIVISION DE SUBSISTEMA DE CONTROL COMITE DE BASQUET



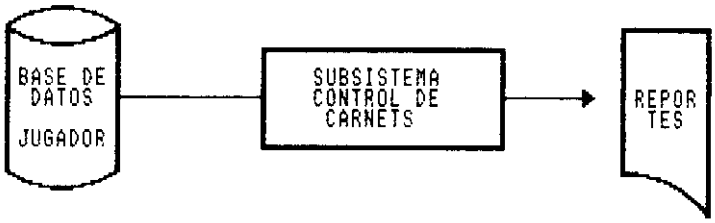
FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE ARBITROS



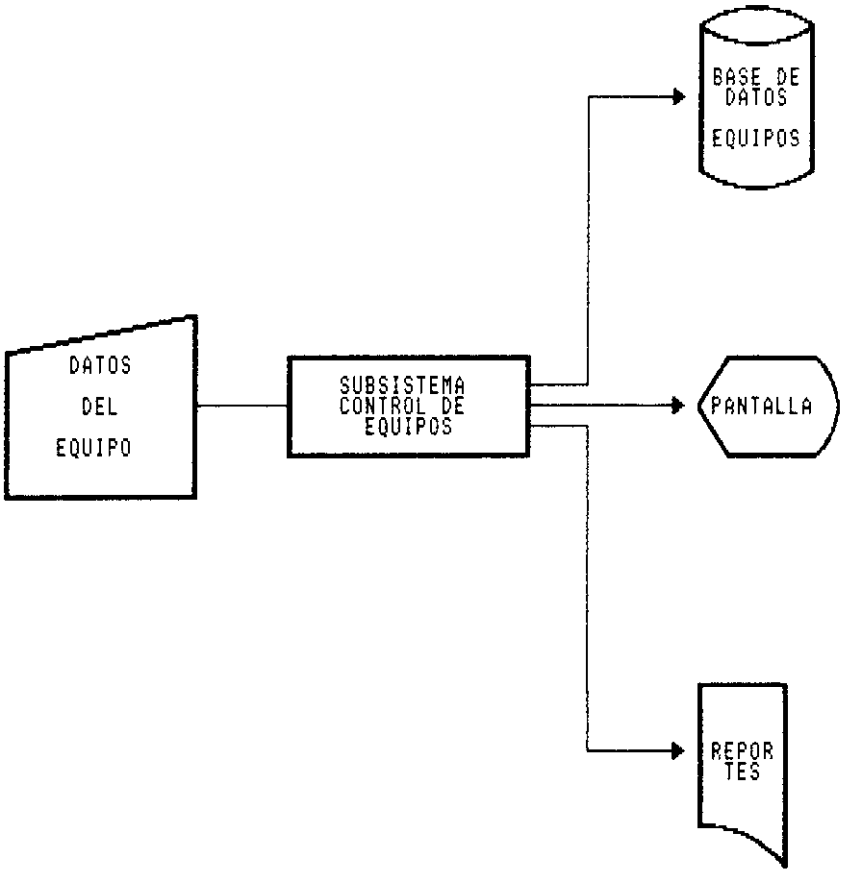
FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE CARNETS



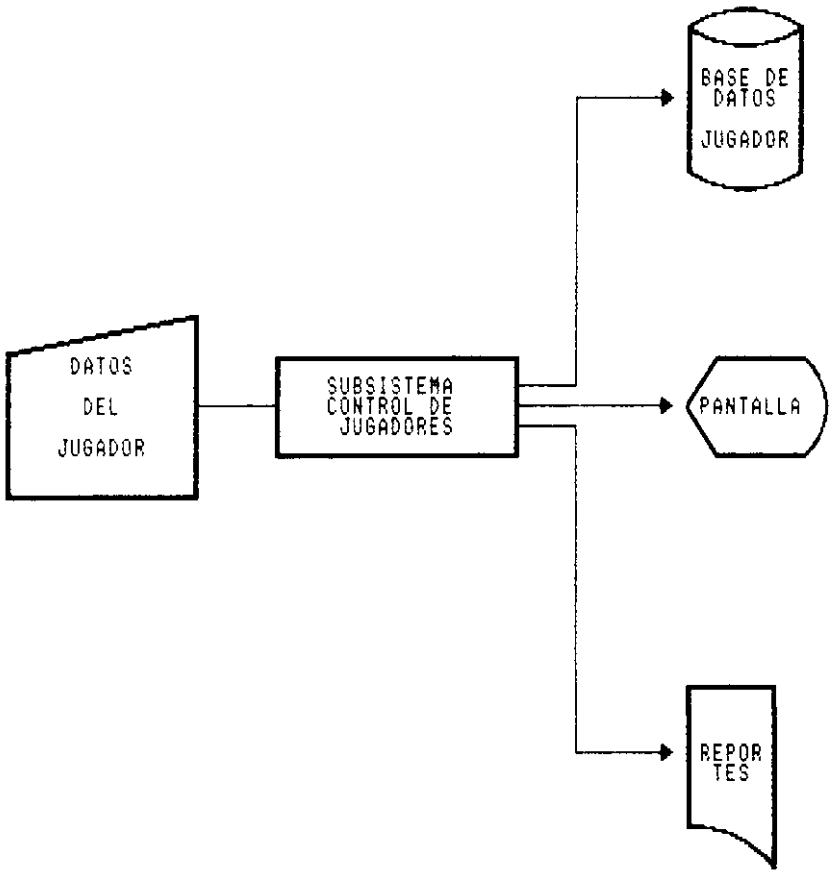
FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE EQUIPOS



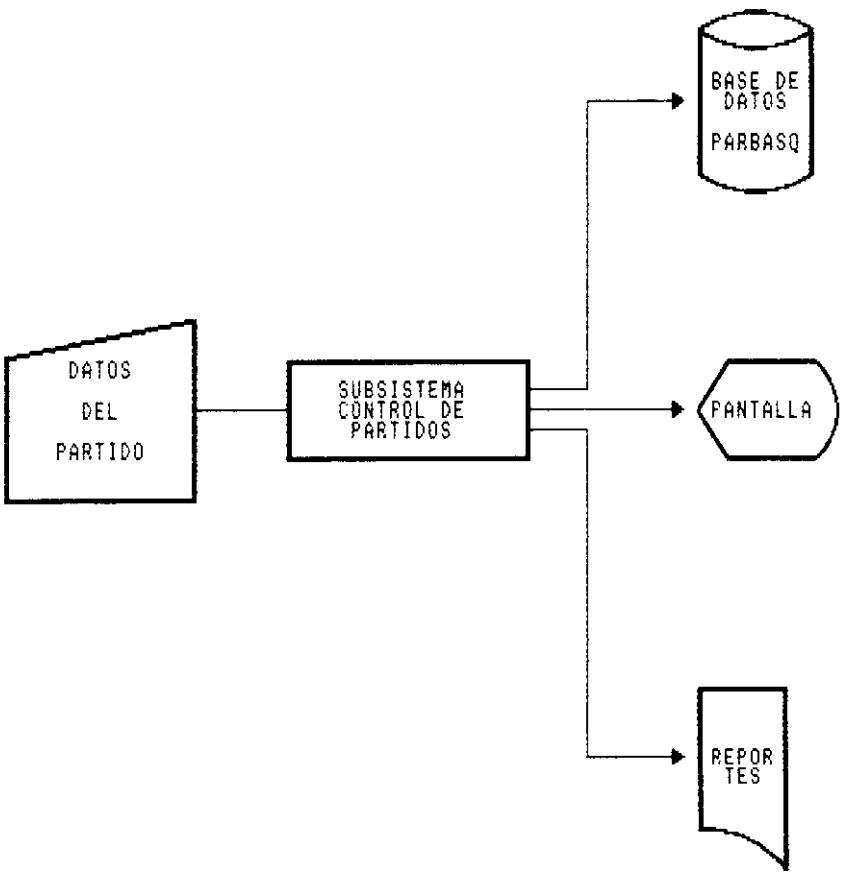
FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE JUGADORES



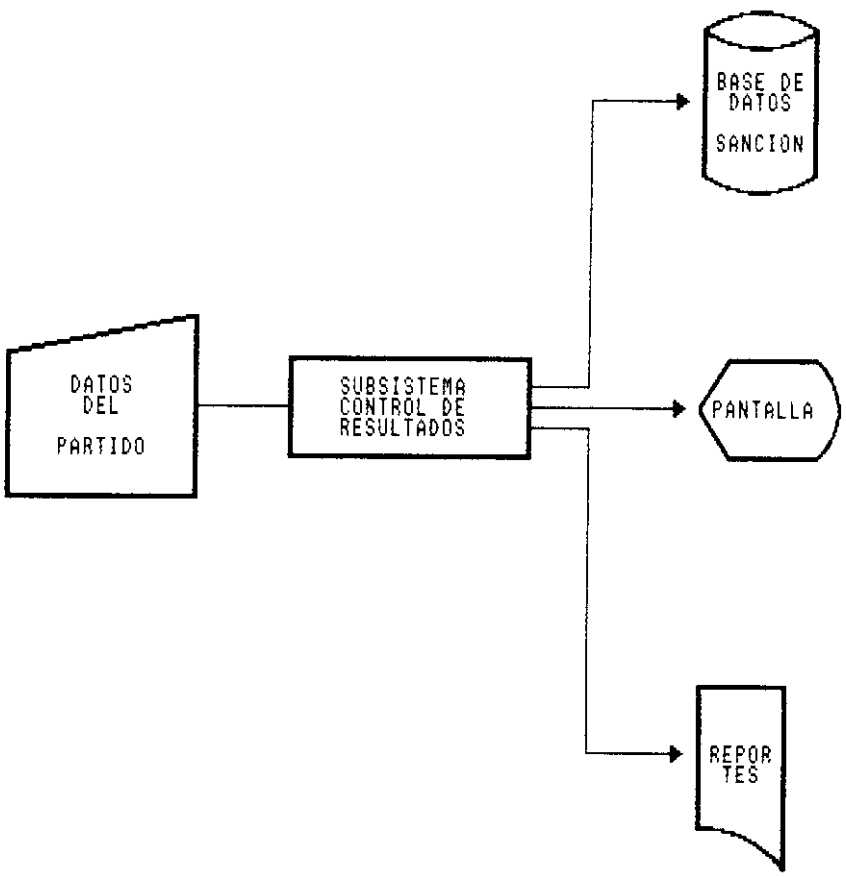
FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE PARTIDOS



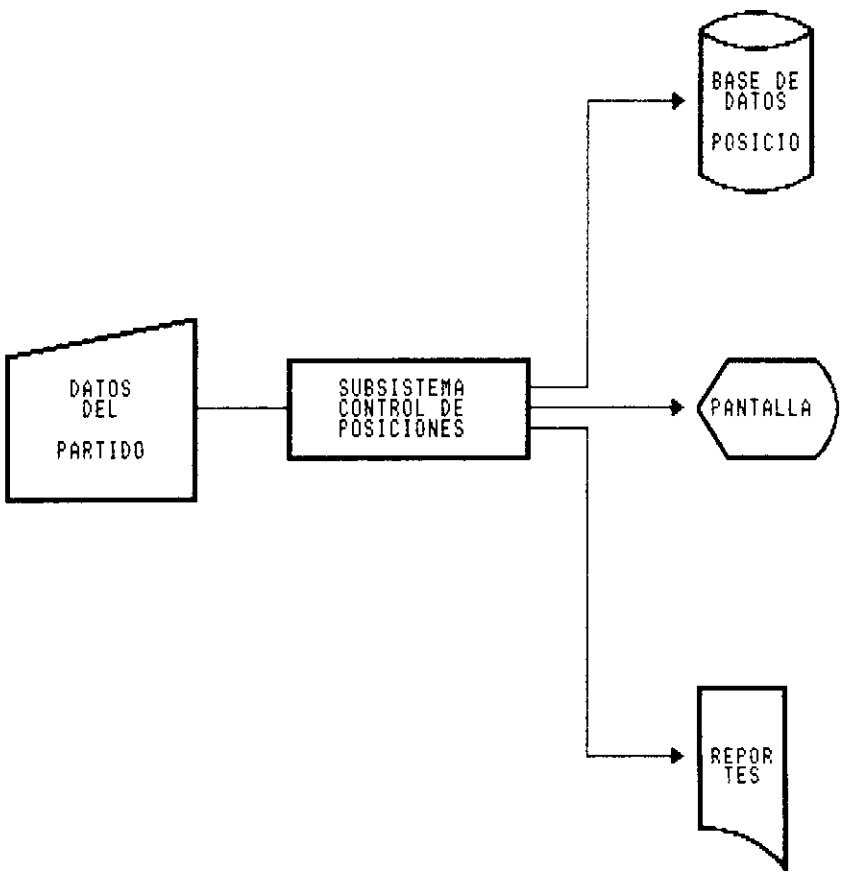
FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE RESULTADOS



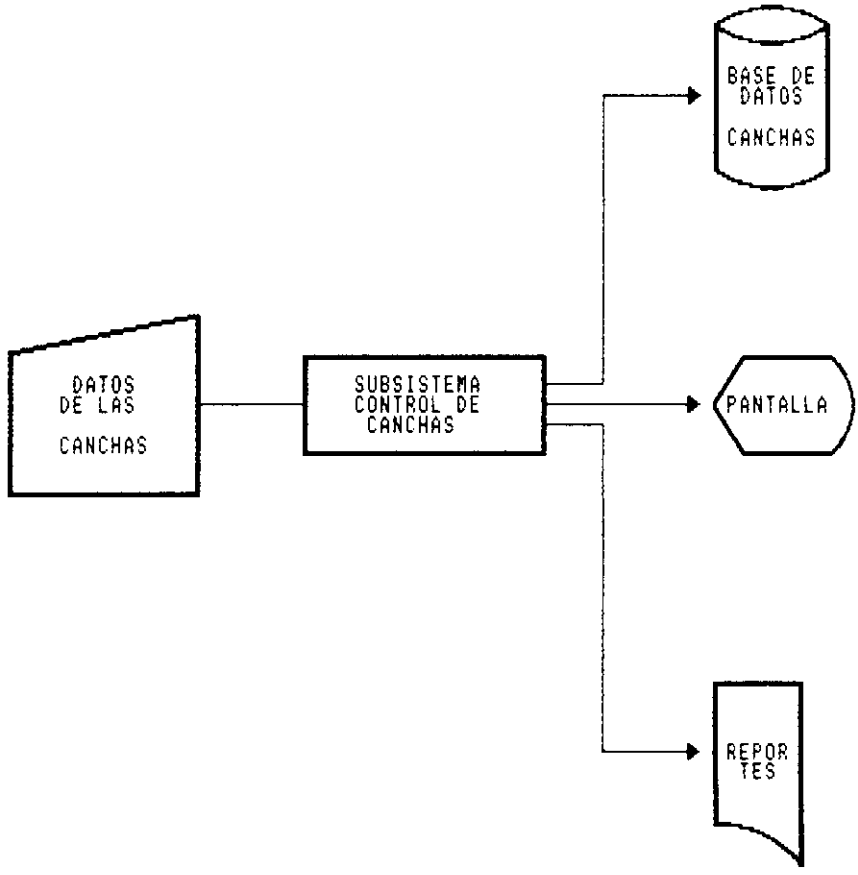
FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE POSICIONES



FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE CANCHAS

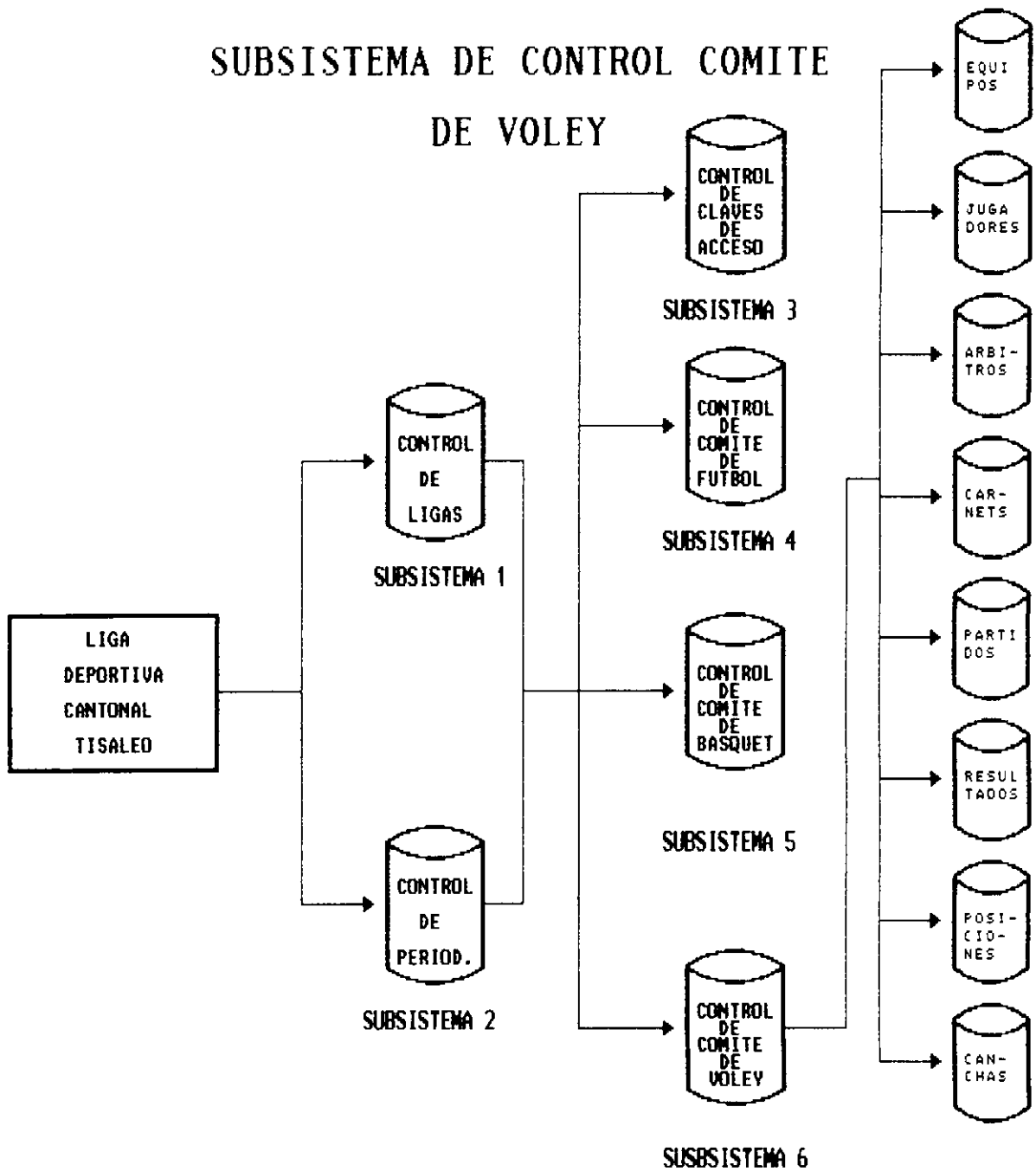


2.2.2.1.- Características del Subsistema de Control de Comité de Voley.- Este subsistema es el encargado de controlar todo,lo referente a la disciplina de Voley, contiene los siguientes subtemas:

- Control de Equipos.
- Control de Jugadores.
- Control de árbitros.
- Control de Carnets.
- Control de Partidos.
- Control de Resultados.
- Control de Tabla de Posiciones.
- Control de Canchas.
- Cerrar.

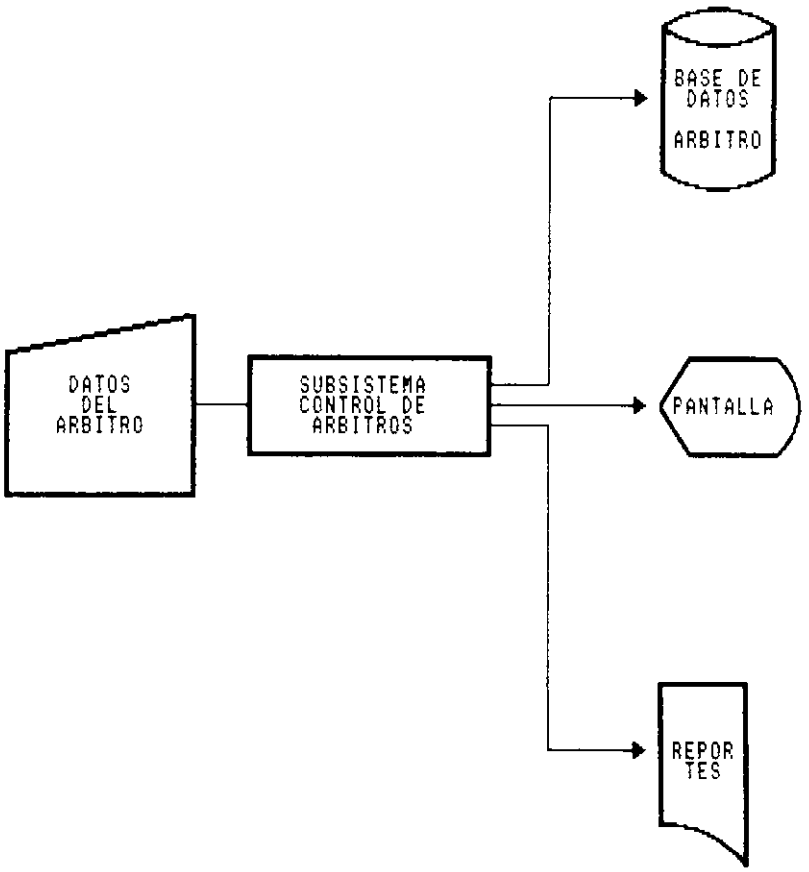
Igual que como se ha realizado con los subsistemas de control de Fútbol y Basquet, se detallara la subdivisión en subsistemas:

DIAGRAMA DE LA DIVISION DE SUBSISTEMA DE CONTROL COMITE DE VOLEY



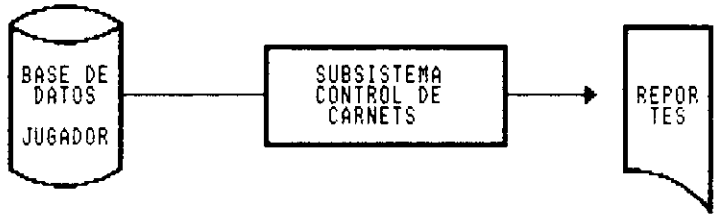
FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE ARBITROS



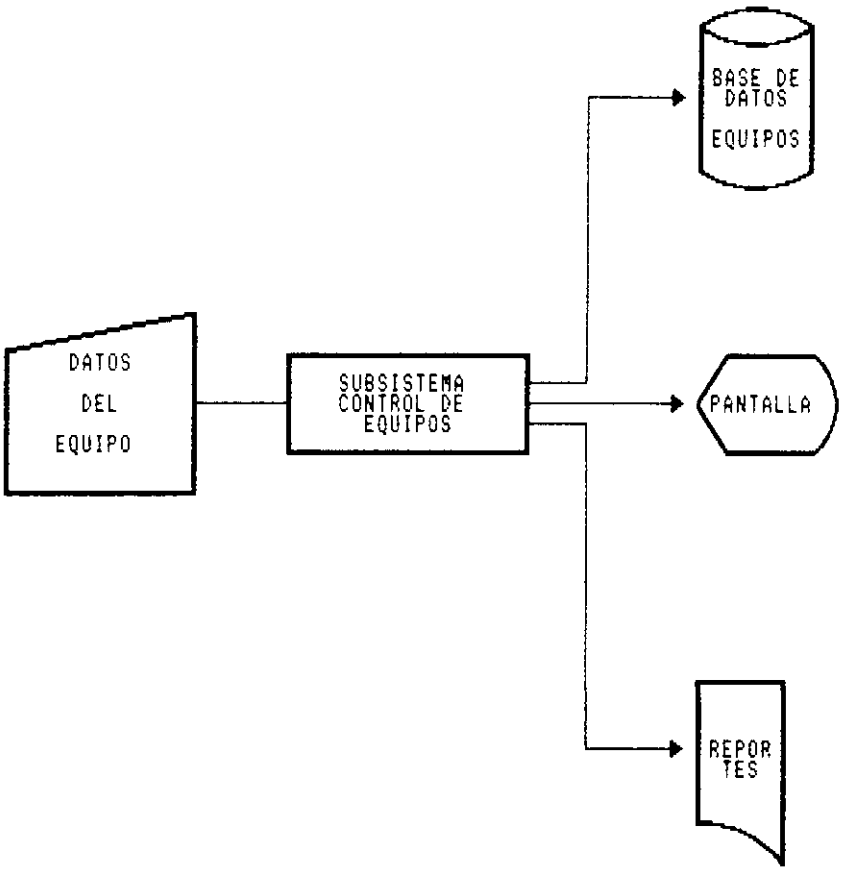
FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE CARNETS



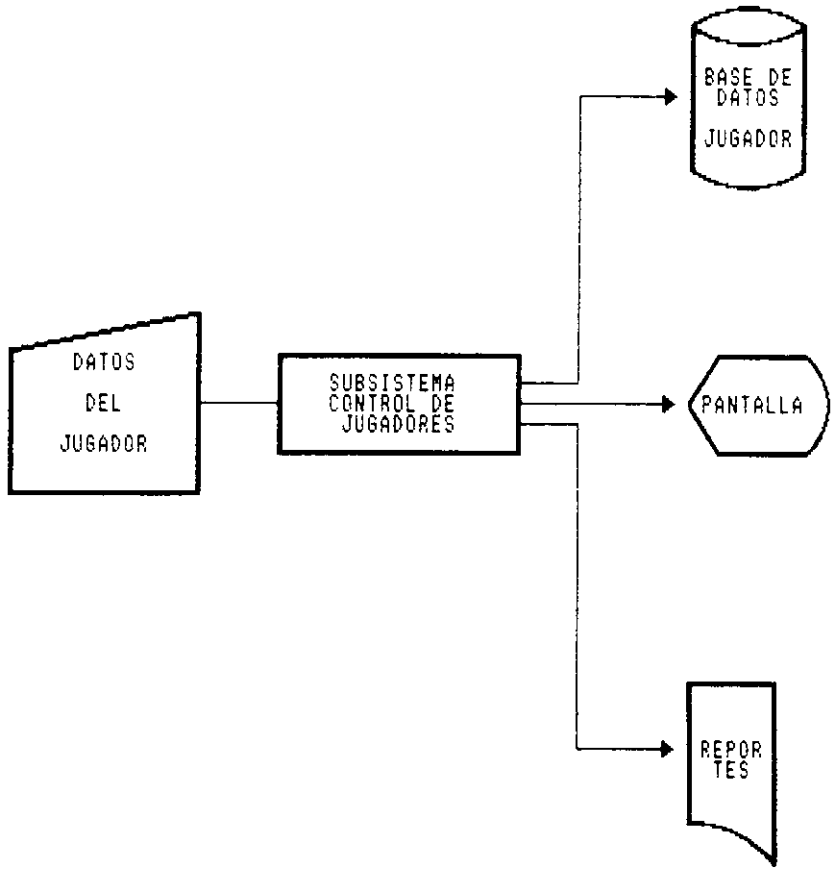
FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE EQUIPOS



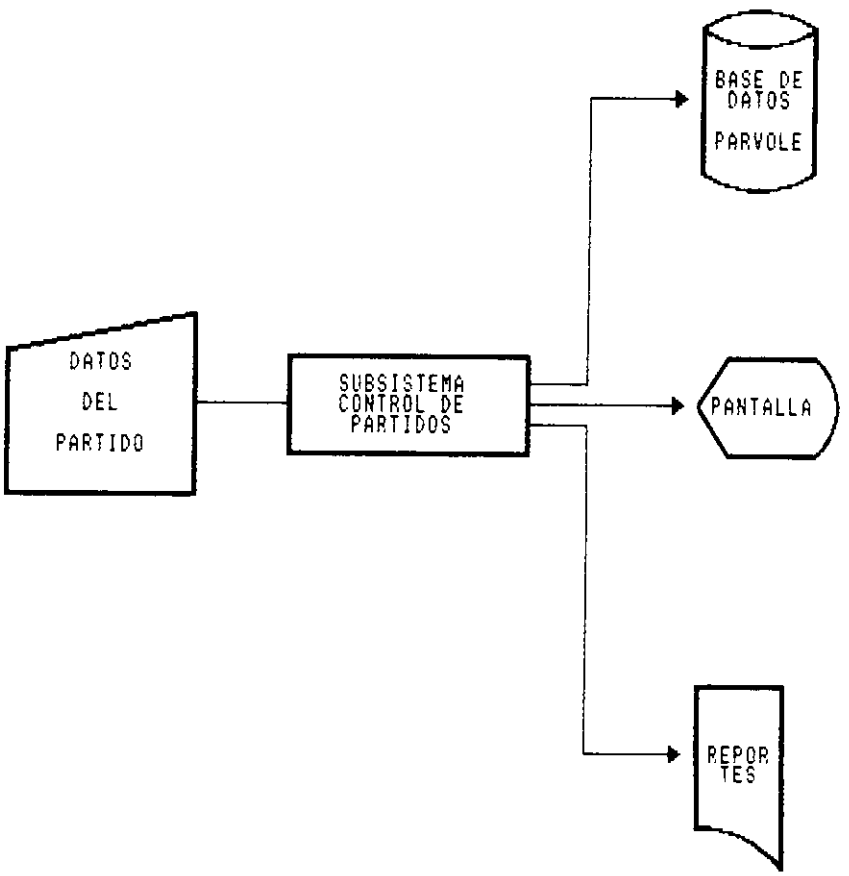
FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE JUGADORES



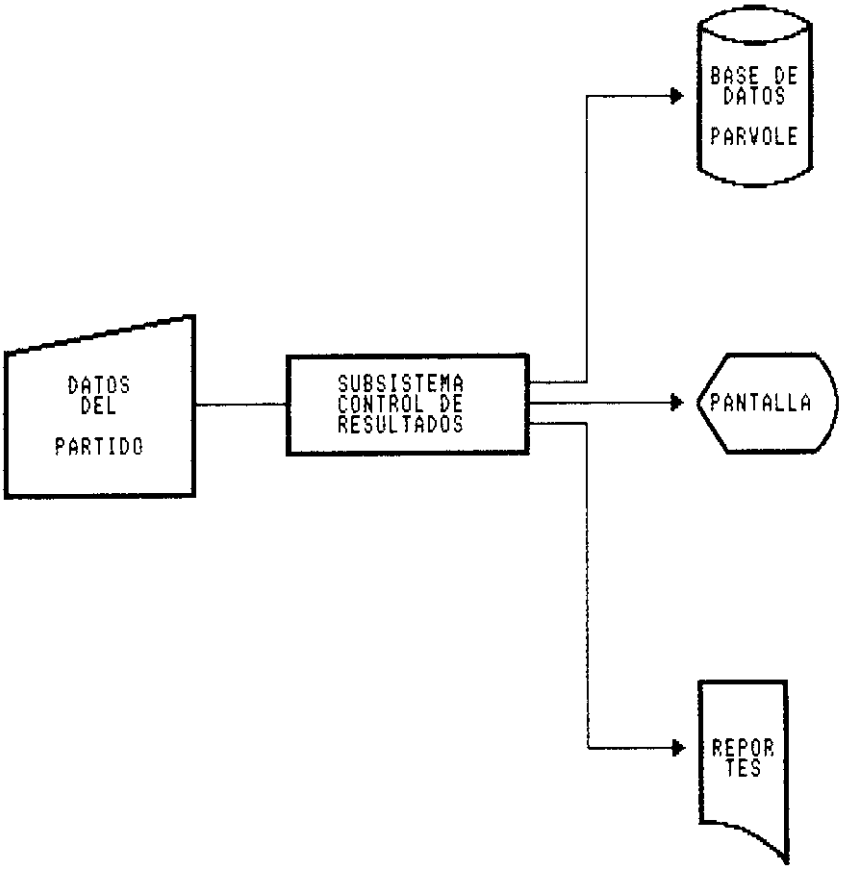
FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE PARTIDOS



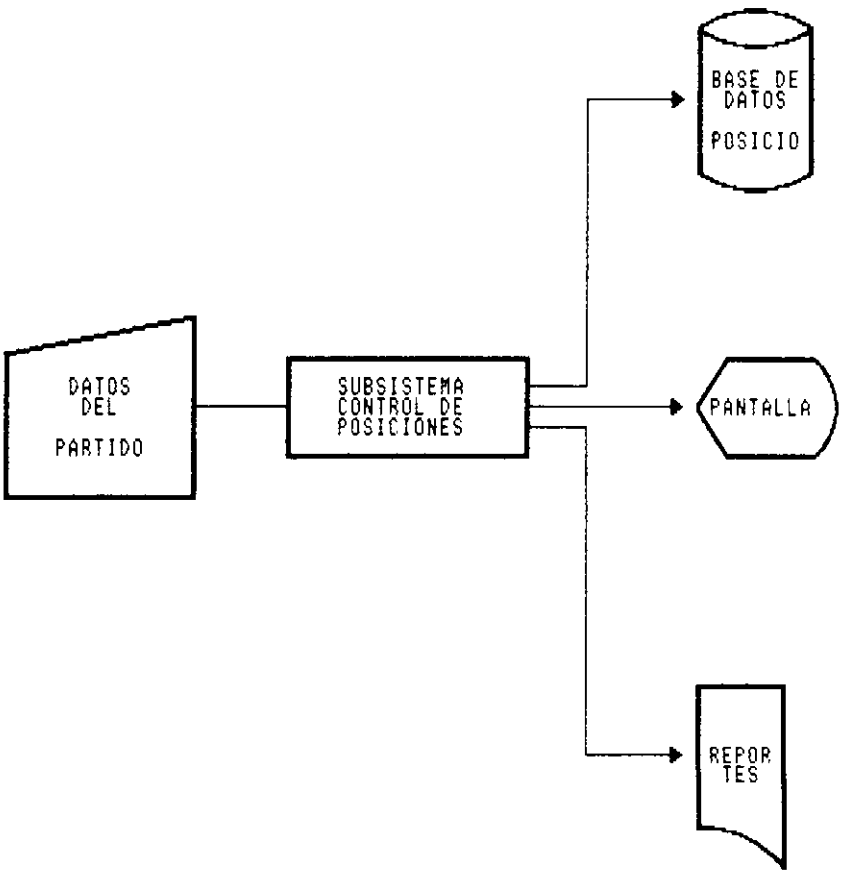
FLUJOS DE INFORMACION DEL

SUBSISTEMA DE CONTROL DE RESULTADOS

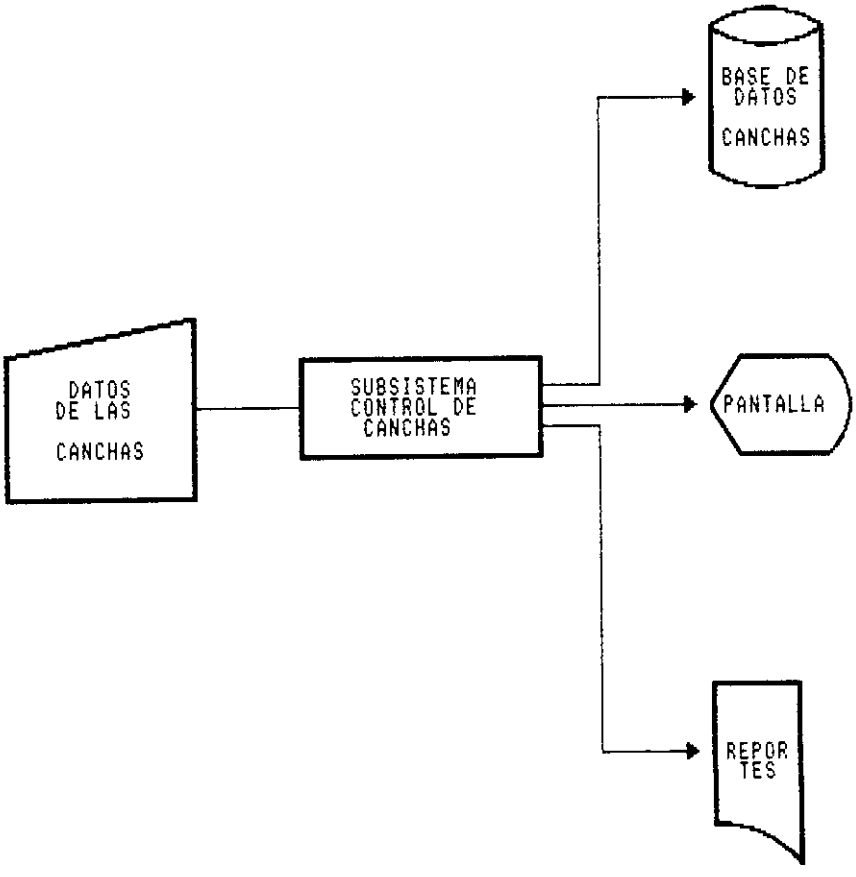


FLUJOS DE INFORMACION DEL

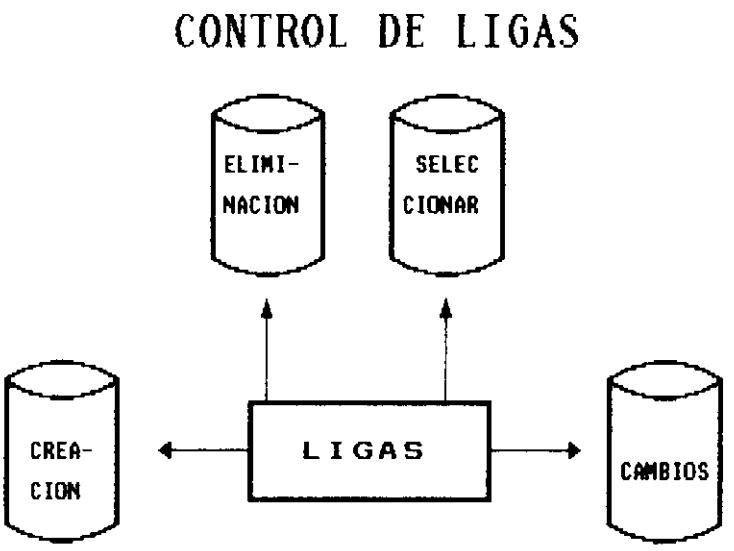
SUBSISTEMA DE CONTROL DE POSICIONES

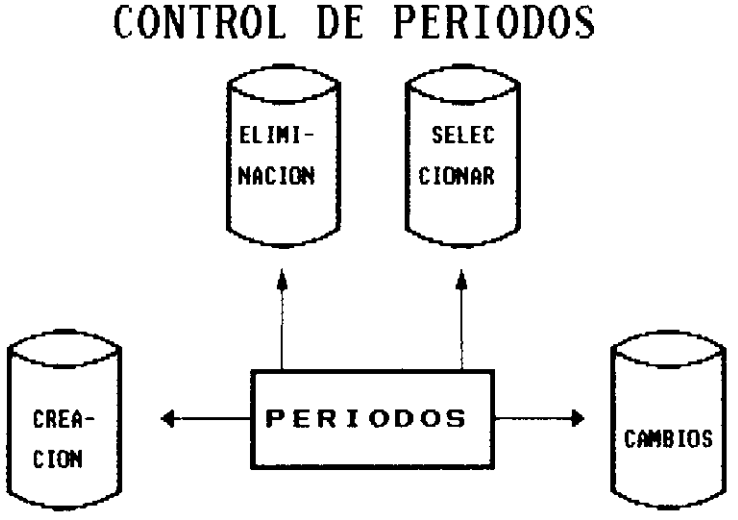


FLUJOS DE INFORMACION DEL SUBSISTEMA DE CONTROL DE CANCHAS

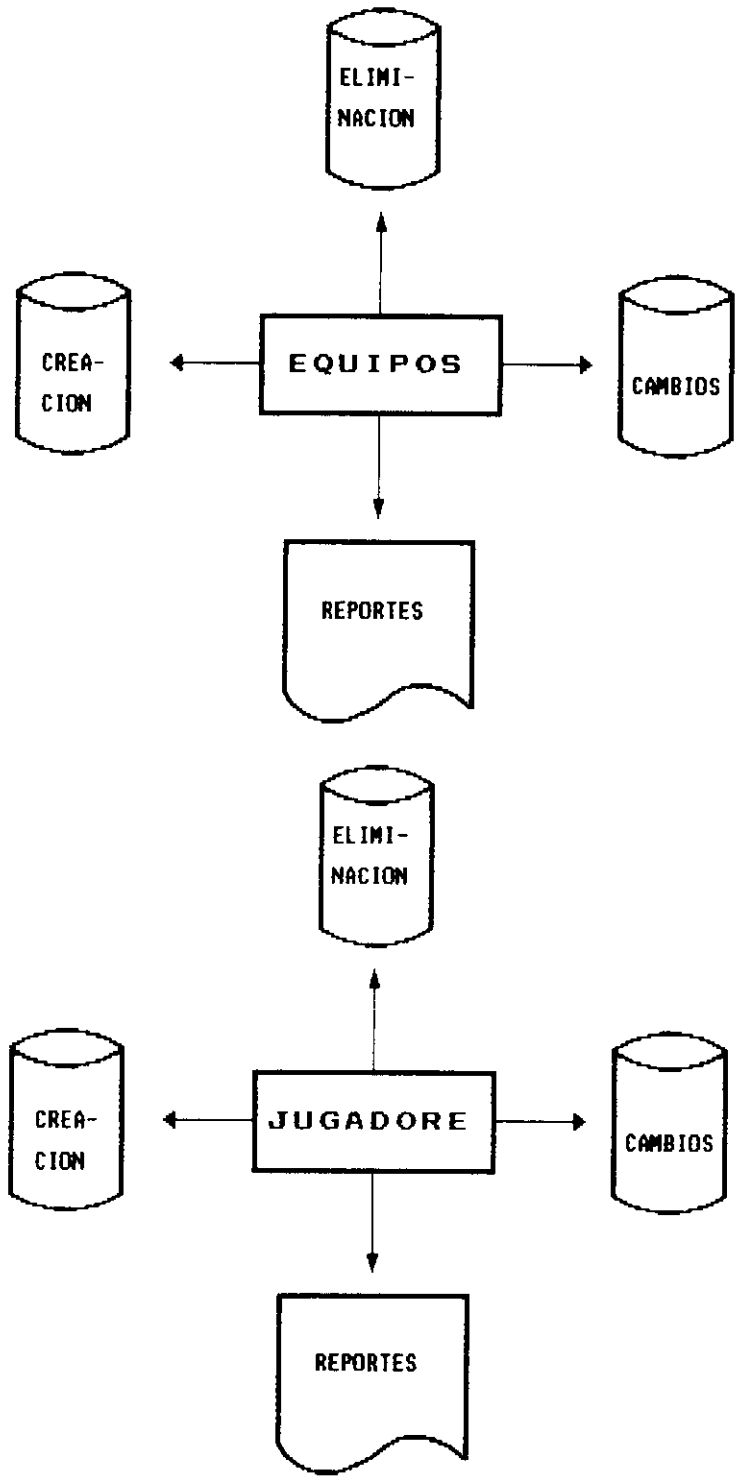


2.2.3.- Definición de los procesos y transacciones.- En esta actividad se realizan los estudios necesarios para determinar el conjunto de procesos y transacciones de cada uno de los sistemas:

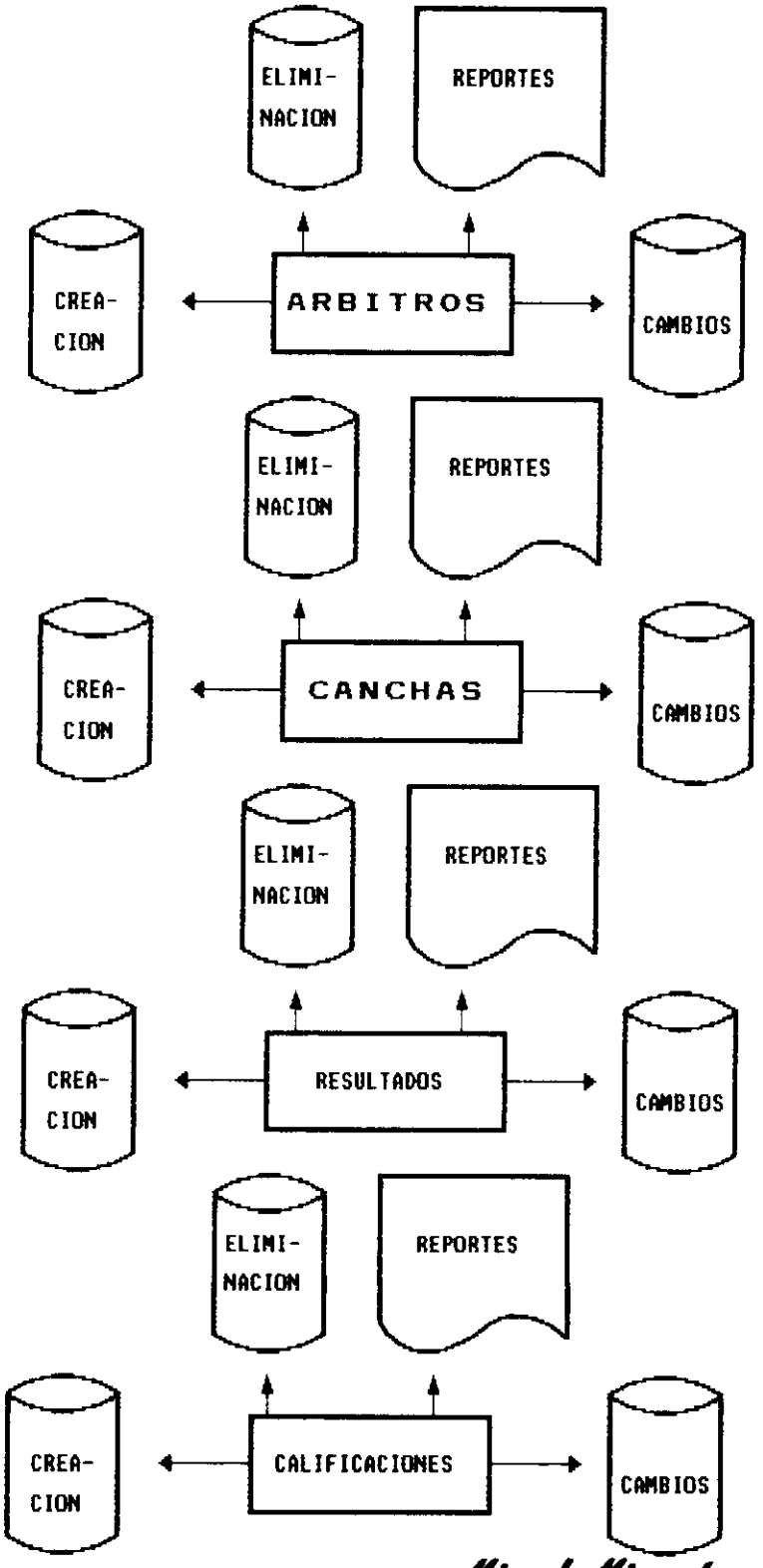




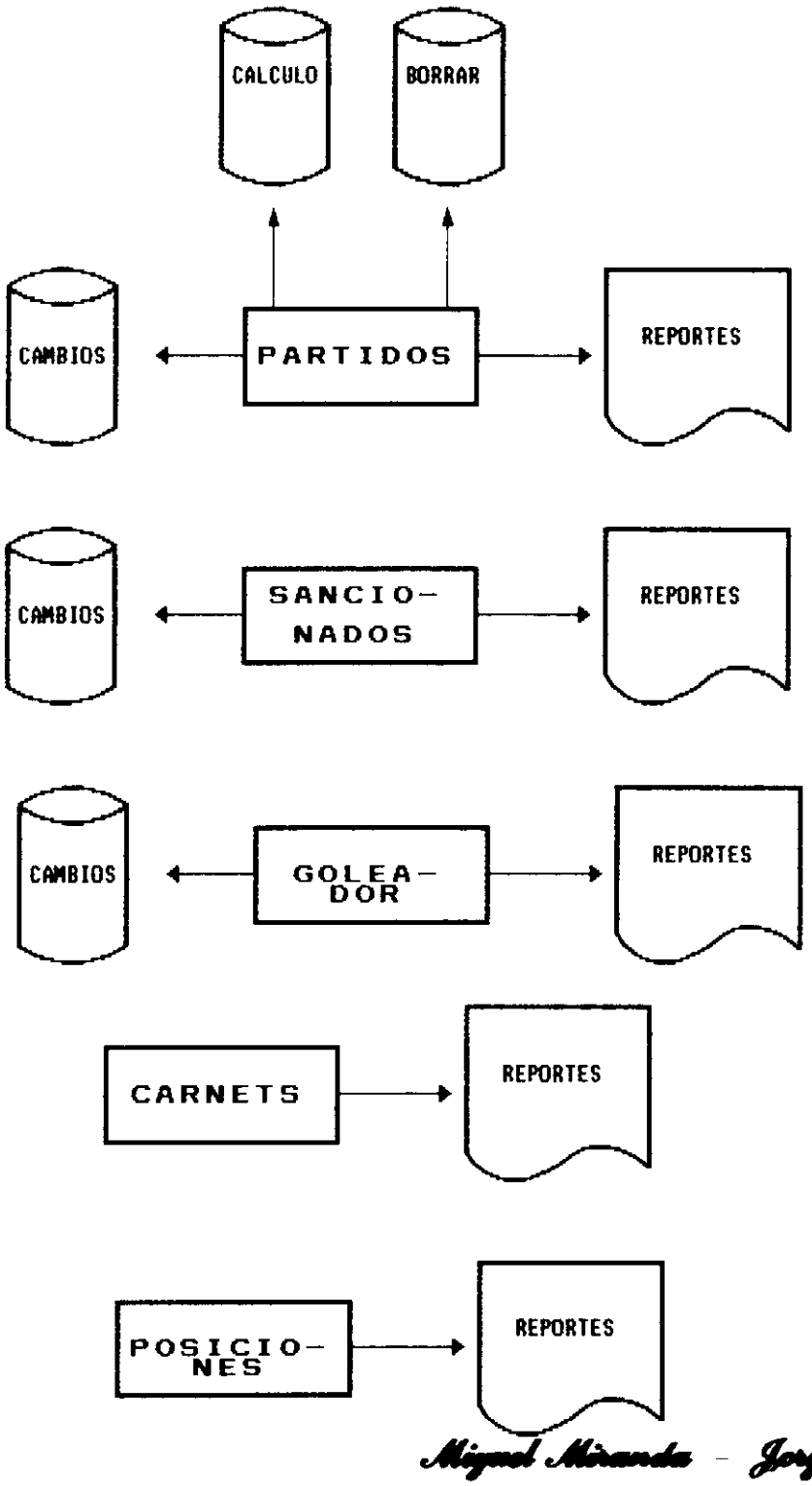
COMITE DE FUTBOL



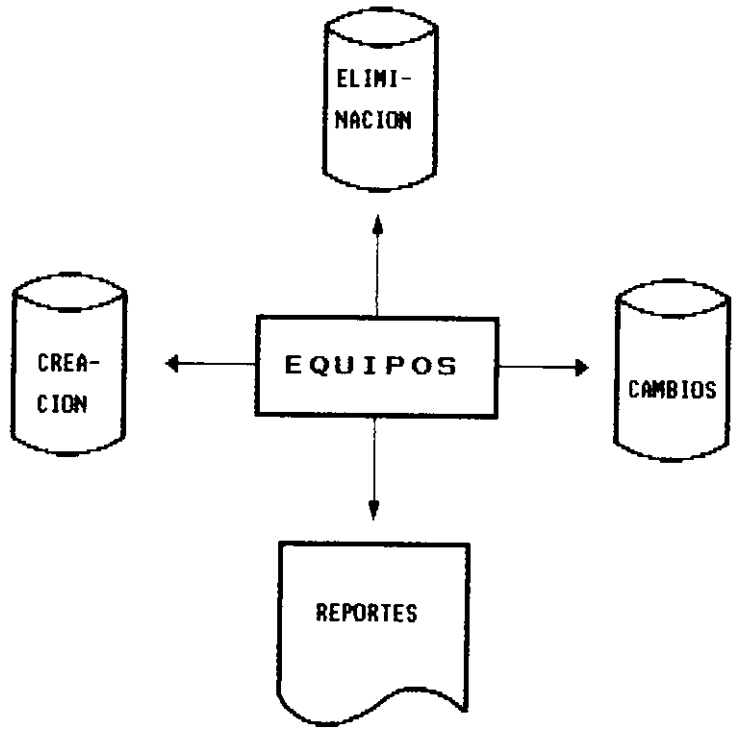
COMITE DE FUTBOL

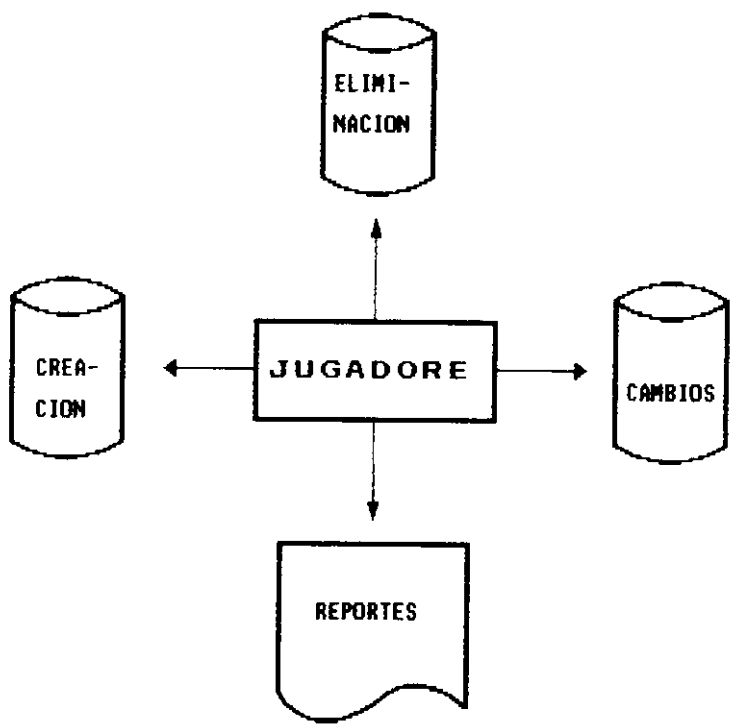


COMITE DE FUTBOL

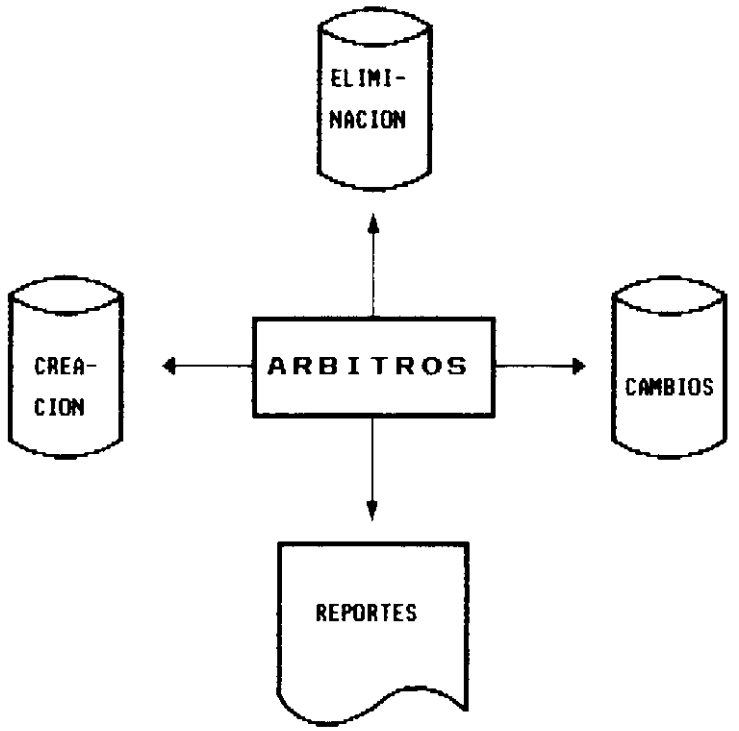


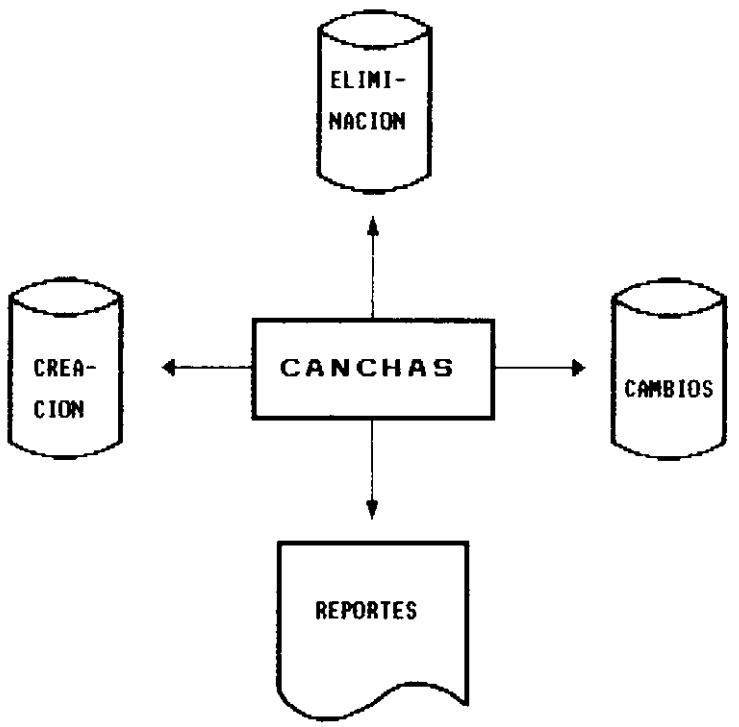
COMITE DE BASQUET



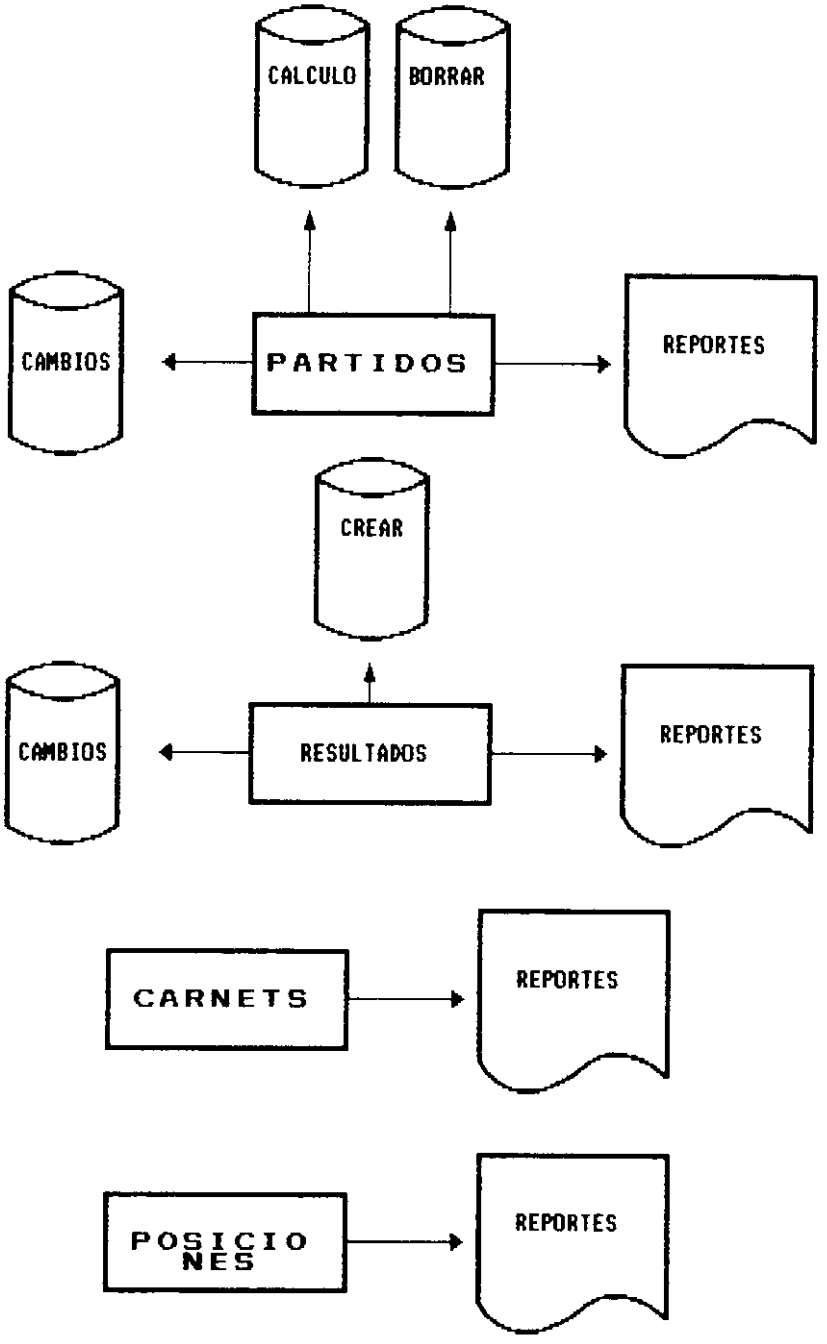


COMITE DE BASQUET

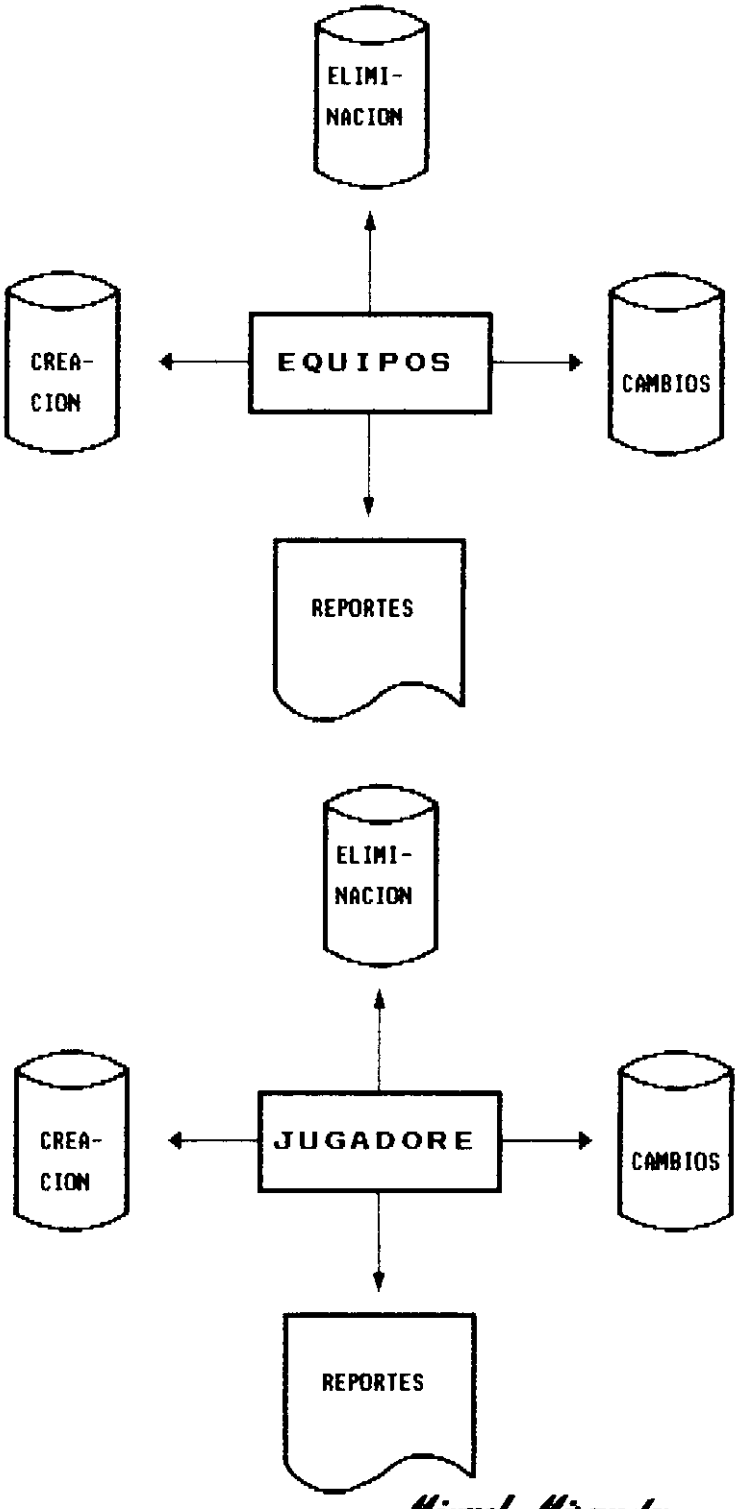




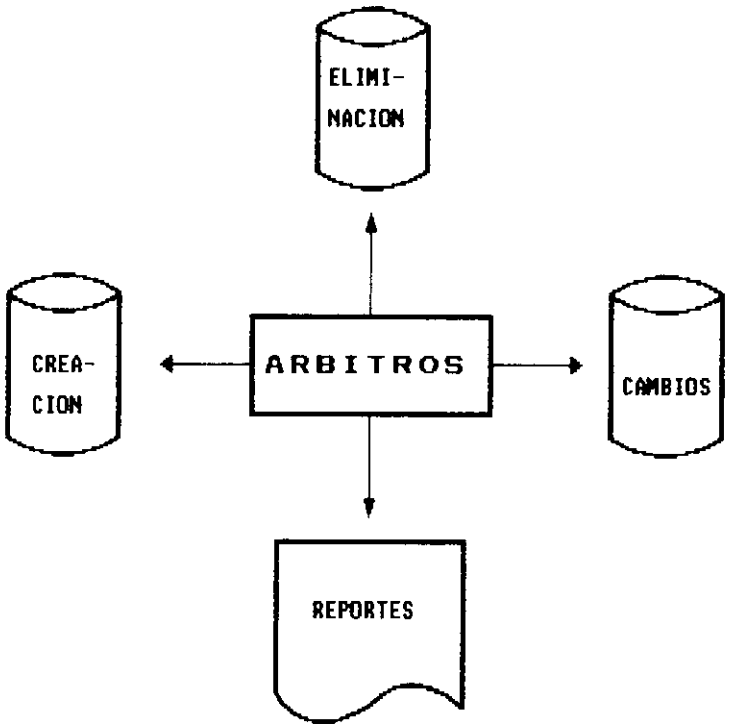
COMITE DE BASQUET

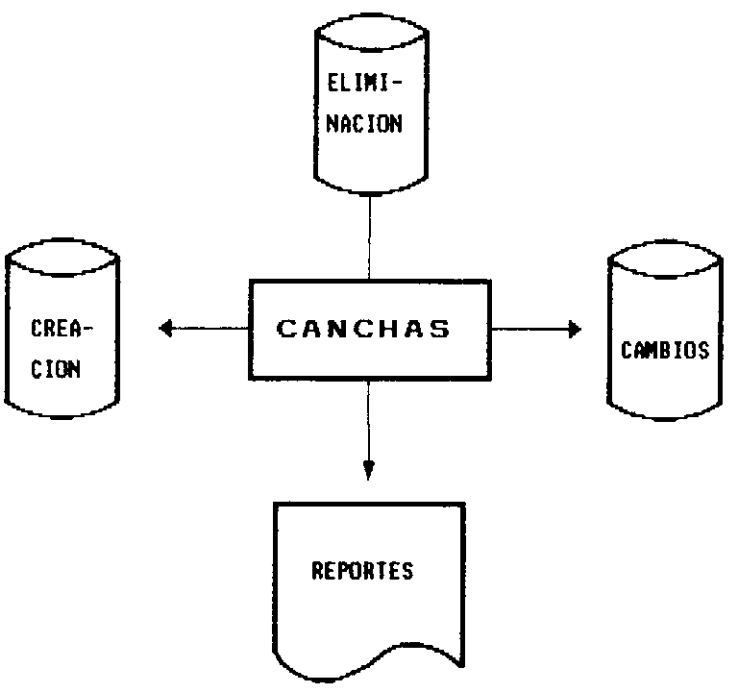


COMITE DE VOLEY

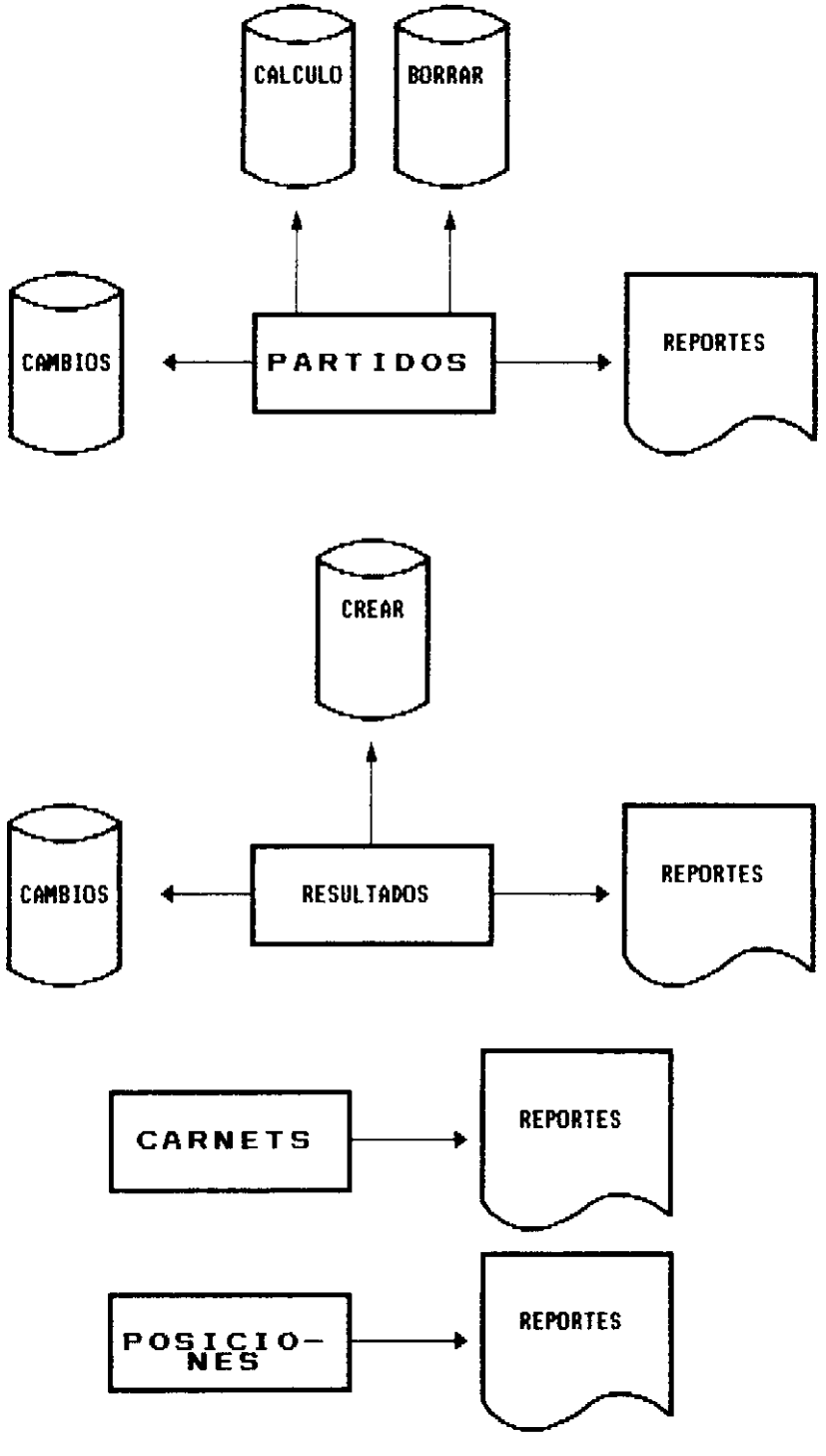


COMITE DE VOLEY





COMITE DE VOLEY



2.2.4 Definición de Salidas.- Puesto que la mayoría de aplicaciones en tiempo real, es conveniente realizar un estudio de los resultados que se pretenden obtener, diseñando la salida según estos resultados que influirán, posteriormente, en la estructura de los registros de los ficheros.

2.2.4.1.- Estudio de Soportes.- En esta parte se determina el soporte a utilizar en cada una de las posibles salidas del subsistema, según las necesidades y características de la configuración.

Algunos de los soportes a utilizar son:

- Papel
- Representación
- Diskettes.

Estos soportes pueden utilizarse, indistintamente, en cualquier tipo de funcionamiento, siendo el de representación visual, que utiliza la pantalla del terminal, el soporte de salida más utilizado en los procesos interactivos y en sus transacciones.

2.2.5.- Estudio de controles.- Cualquier error que se produzca en un proceso puede ser detectado y modificado por éste, o bien, por medio de una rutina de control de otro proceso.

Cuando se produce un error, a causa del mal funcionamiento del equipo o por una deficiencia en la introducción de los datos, debe encontrarse el punto de partida y rectificarlo, intercalando unos controles en los puntos principales del flujo de la información.

A continuación, se realizan los procesos de conversión necesarios para conseguir la información correcta.

La implantación de estos controles en la unidad funcional es necesaria, ya que los datos almacenados en los ficheros constituyen la base de procesos posteriores. Principalmente se establece dichos controles en las operaciones de entrada, mantenimiento y salida de información.

El usuario efectúa la introducción de los datos a partir de los documentos de entrada, por ello deben controlarse en primer lugar los documentos, para posteriormente verificar el proceso

de entrada de información.

El mantenimiento de la información está compuesto por los proceso de modificación o destrucción de la información de entrada. Así pues es preciso establecer los controles correspondientes desde la verificación de los datos de entrada hasta la ejecución de dichos procesos.

Los resultados influyen en procesos posteriores, siendo necesario el control de su almacenamiento.

En general, los controles de la información pueden realizarse manualmente, es decir, comprobando y corrigiendo los datos introducidos, o bien de forma automática por medio de un programa, en cuyo caso se realiza un control interno de los datos que se procesan. en ambos casos pueden distinguirse dos tipos de controles: Directos e Indirectos.

2.2.5.1.- Controles directos.- Los principales controles directos, aplicados a la información de entrada y salida del proceso consisten en :

1.- Detectar la presencia o ausencia de información, en este caso específico, nosotros controlamos los campos para que no pasen en blanco.

2.- Verificar el tipo de información, por ejemplo, si un campo se define como alfanumérico podrá comprobarse si todos los caracteres almacenados son numéricos o alfanuméricos.

3.- Comprobar el contenido de los campos introducidos; consiste en verificar que la información almacenada se encuentra dentro de los valores previstos.

Una vez realizados estos controles, en el orden establecido, es posible saber si la información es exacta.

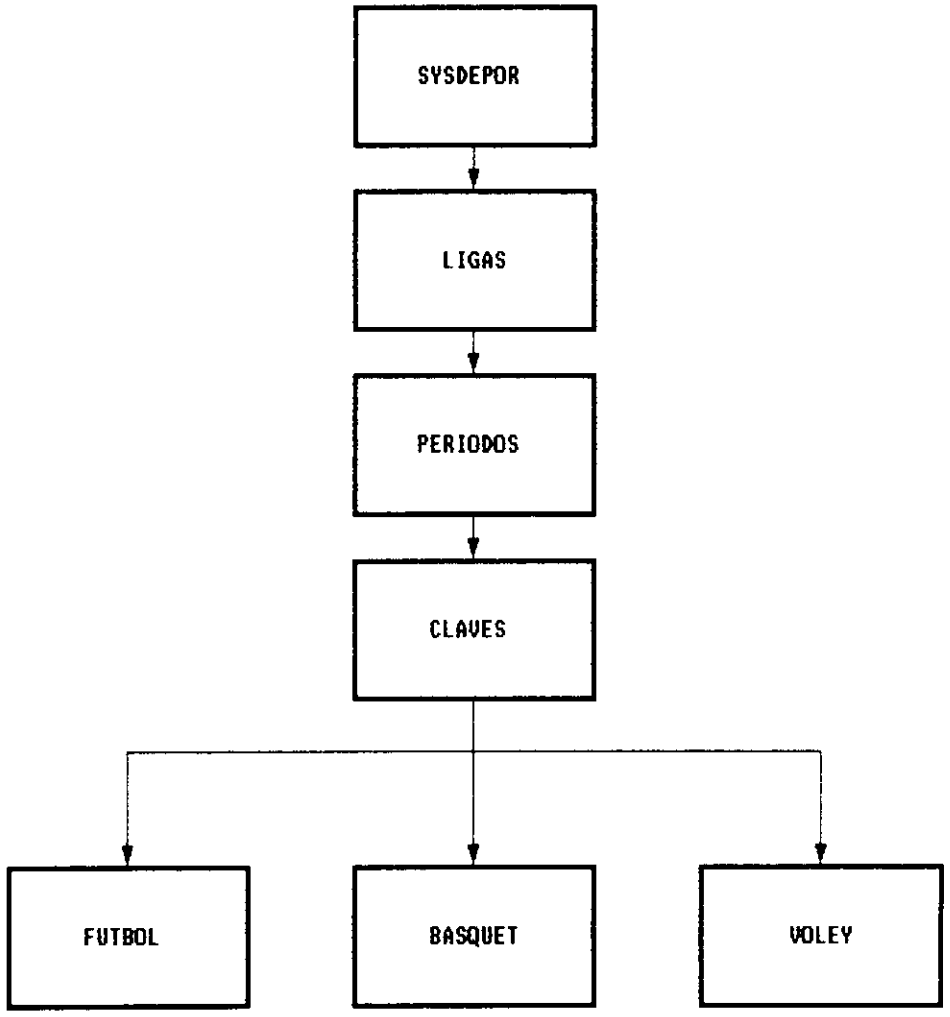
2.2.5.2.- Controles indirectos.- Para saber si un dato es totalmente correcto, una vez separados los controles directos, debe superar una serie de controles indirectos, los cuales consisten en comprobar el resultado en el valor real del campo.

Por ejemplo la comparación que se realiza con un código ingresado para saber si este ya existe en la base de datos.

2.2.6.- Organigrama funcional.- El presente organigrama esta destinado a facilitar la comprensión de la estructura del sistema y como esta dividido en sus respectivos subsistemas los cuales serán detallados a continuación:

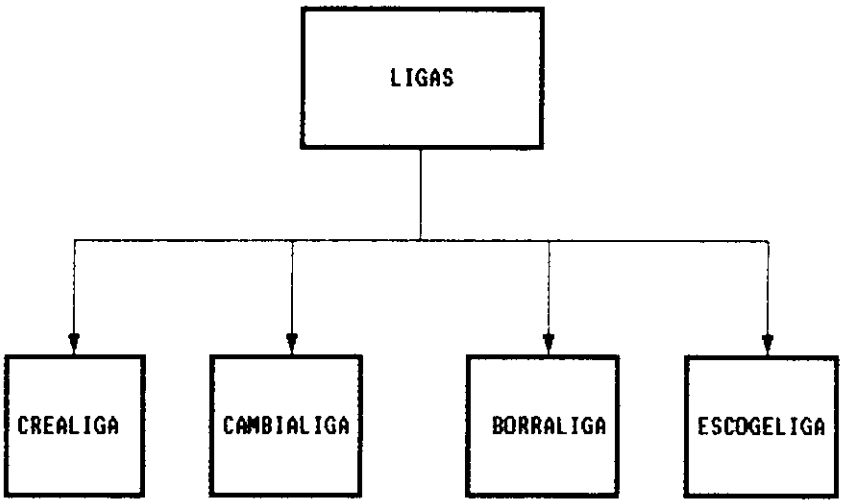
ORGANIGRAMAS FUNCIONALES

NIVEL 1: SUBSISTEMAS



ORGANIGRAMAS FUNCIONALES

NIVEL 2: LIGAS

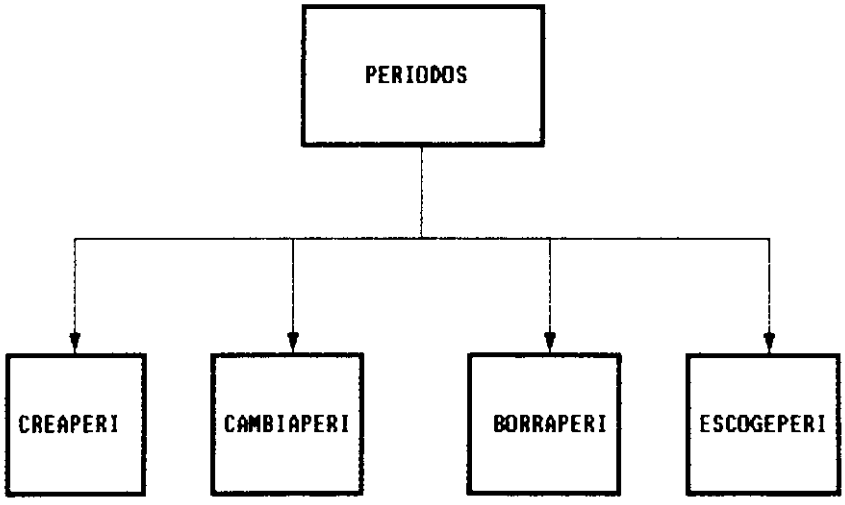


En donde:

LIGA	:	Controla el movimiento de todas las ligas
CREALIGA	:	Crea una Liga Deportiva nueva.
CAMBIALIGA	:	Cambia los datos de una liga ya existente.
BORRALIGA	:	Borra los datos de una liga ya existente.
SELECCIONALIGA	:	Selecciona una liga creada para trabajar.

ORGANIGRAMAS FUNCIONALES

NIVEL 2: PERIODOS

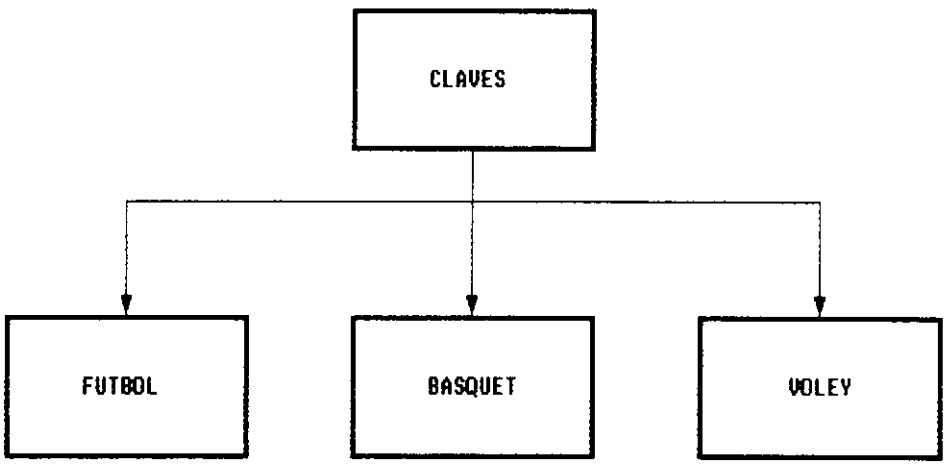


En donde:

PERIODO : Controla el movimiento de los periodos de la liga que esta en uso.
CREAPERI : Crea un periodo nuevo en la Liga.
CAMBIAPERI : Cambia el nombre del periodo ya existente.
BORRAPERI : Borra el periodo que es seleccionado.
SELECCIONAPERI : Selecciona un periodo para trabajar.

ORGANIGRAMAS FUNCIONALES

NIVEL 3: CLAVES

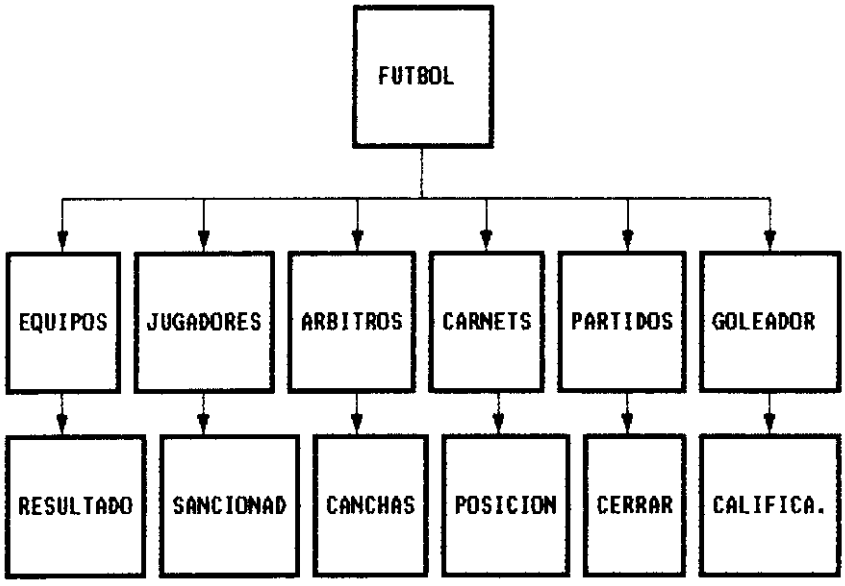


En donde:

FUTBOL : Controla la clave de acceso a el modulo de futbol.
BASQUET : Controla la clave de acceso a el modulo de basquet.
VOLEY : Controla la clave de acceso a el modulo de voley.

ORGANIGRAMAS FUNCIONALES

NIVEL 4: FUTBOL

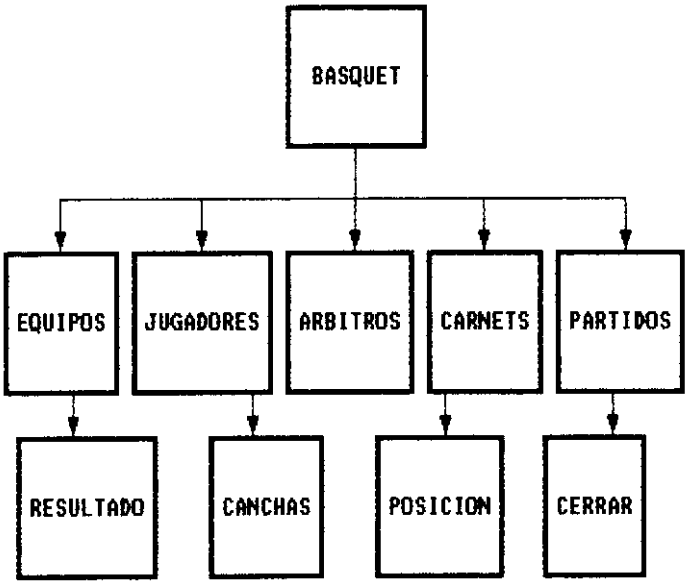


En donde:

EQUIPOS : Maneja todo lo que respecta al modulo de Equipos.
JUGADORES : Controla todo lo que respecta al modulo de Jugadores.
ARBITROS : Maneja todo lo que respecta al modulo de arbitros.
CARNETS : Controla todo lo que respecta al modulo de carnets.
PARTIDOS : Maneja todo lo que respecta al modulo de Partidos.
RESULTADOS : Controla todo lo que respecta al modulo de Resultados.
SANCIONADOS : Controla todo lo que respecta al modulo de Sancionados.
GOLEADORES : Maneja todo lo que respecta al modulo de Goleadores.
POSICIONES : Controla todo lo que respecta al modulo de Posiciones.
CANCHAS : Controla todo lo que respecta al modulo de Canchas.
CALIFICACION: Maneja todo lo que respecta al modulo de Calificaciones.
CERRAR : Cierra la barra de menu de Futbol.

ORGANIGRAMAS FUNCIONALES

NIVEL 4: BASQUET

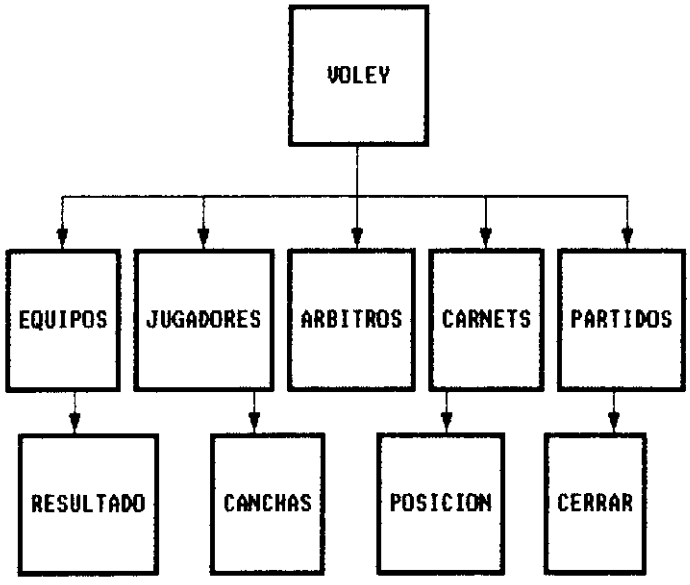


En donde:

EQUIPOS	:	Maneja todo lo que respecta al modulo de Equipos.
JUGADORES	:	Controla todo lo que respecta al modulo de Jugadores.
ARBITROS	:	Maneja todo lo que respecta al modulo de arbitros.
CARNETS	:	Controla todo lo que respecta al modulo de carnets.
PARTIDOS	:	Maneja todo lo que respecta al modulo de Partidos.
RESULTADOS	:	Controla todo lo que respecta al modulo de Resultados.
POSICIONES	:	Controla todo lo que respecta al modulo de Posiciones.
CANCHAS	:	Controla todo lo que respecta al modulo de Canchas.
CERRAR	:	Cierra la barra de menu de Basquet.

ORGANIGRAMAS FUNCIONALES

NIVEL 4: VOLEY



En donde:

EQUIPOS : Maneja todo lo que respecta al modulo de Equipos.
JUGADORES : Controla todo lo que respecta al modulo de Jugadores.
ARBITROS : Maneja todo lo que respecta al modulo de arbitros.
CARNETS : Controla todo lo que respecta al modulo de carnets.
PARTIDOS : Maneja todo lo que respecta al modulo de Partidos.
RESULTADOS : Controla todo lo que respecta al modulo de Resultados.
POSICIONES : Controla todo lo que respecta al modulo de Posiciones.
CANCHAS : Controla todo lo que respecta al modulo de Canchas.
CERRAR : Cierra la barra de menu de Voley.

CAPITULO III

CAPITULO III

3.- Análisis Orgánico.-

Esta fase tiene por objetivo el desarrollo del sistema en programas, y sus respectivos cuadernos de carga.

Al desarrollar el sistema en subsistema se obtiene un panorama más claro de lo que se pretende desarrollar, es as que en nuestro caso cada Comité se divide en varias funciones que en el sistema serían módulos.

Los cuadernos de cargas son aquellos en donde se detalla las entradas y salidas de variables, y se añade los diagramas de flujo.

3.1.- Planificación.-

Ver anexo (# 113)

3.2 ASIGNACION DE NOMBRES DE PROGRAMAS

SISTEMA : AUTOMATIZACION DE LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO	HOJA 1 DE 13

SISTEMA	SUBSISTEMA			DESCRIPCION
PERIODOS				CONTROLA LOS PERIODOS DE UN CAMPEONATO
	CREAPERI:			CREA PERIODOS EN UN CAMPEONATO
		HABILITA		PONE EN USO LAS BASES DE DATOS
	CAMPERI:			CAMBIA CAMPOS DE UN PERIODO
		HABILITA		PONE EN USO LAS BASES DE DATOS
	BORRAPERI:			BORRA UN PERIODO DE UN CAMPEONATO
	SELEPERI:			SELECCIONA UN PERIODO DE UN CAMPEONATO
		HABILITA		PONE EN USO LAS BASES DE DATOS
LIGAS				CONTROLA LIGA EN EL SYSDEPORT
	CREALIGA:			CREA UNA LIGA PARA EL SYSDEPORT
		CAMBIAR:		CAMBIA LOS CAMPOS DE LA LIGA
			PIDECAMPOS	PIDE LOS DATOS DE LA LIGA
		PIDEMAS		PIDE LOGO DE LA LIGA
		GRABAR		GRABAR DATOS EN LA BASE
	SELELIGA:			SELECCIONA UNA LIGA
	CAMLIGA:			CAMBIA UNA LIGA DE UN CAMPEONATO
		SELELIG2:		SELECCIONA UNA LIGA PARA CAMBIARLA
			PIDECAM2	PIDE CAMPOS DE UNA LIGA
			GRAB2	GRABA LOS CAMBIOS EN LA BASE
	BORRALIGA:			BORRA UNA LIGA

SISTEMA : AUTOMATIZACION DE LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO	HOJA: 2 DE 13

SISTEMA	SUBSISTEMAS			DESCRIPCION
FUTBOL				CONTROLA TODO RESPECTO A EQUIPOS
	FUTEQUIPOS:			CONTROL DE EQUIPOS DE FUTBOL
		CREQUIPOS:		CREA EQUIPOS DE FUTBOL
			PIDECAM	PIDE CAMPOS DEL EQUIPO DE FUTBOL
			GREQUIPOS	GRABA DATOS DEL EQUIPO EN LA BASE
			COGELOGO	ESCOGE LOGO DEL EQUIPO
		CAMEQUIPOS:		CAMBIA DATOS DE UN EQUIPO EXISTENTE
			PIDEQUIPO	INGRESA LOS DATOS DEL EQUIPO
			COGELO	ESCOGE NUEVO LOGO DEL EQUIPO
			PONEQUI	COLOCA LOS DATOS EN PANTALLA
			GRABAEQUI	GRABA DATOS CAMBIADOS EN LA BASE
		BOREQUIPOS:		BORRA EQUIPOS DE LA BASE
			BORRAEQUI	BORRA UN EQUIPO DE LA BASE
		REPEQUIPOS:		CONSULTA EQUIPOS POR PANTALLA O IMPRESORA
			REPAN 1C	REPORTA EQUIPOS DE PRIMERA POR PANTALLA
			REPAN 2C	REPORTA EQUIPOS DE SEGUNDA POR PANTALLA
			REPANINDI	REPORTA EQUIPOS INDIVIDUAL POR PANTALLA
			REPIM 1C	REPORTA EQUIPOS DE PRIMERA POR IMPRESORA
			REPIM 2C	REPORTA EQUIPOS DE SEGUNDA POR IMPRESORA
			REPIMINDI	REPORTA EQUIPOS INDIVIDUAL POR IMPRESORA
	FUTJUGADORES:			CONTROLA TODO RESPECTO A JUGADORES
		CREAJUGA:		CREA JUGADORES DE UN EQUIPO DE FUTBOL
			COGEFOTO	ESCOJE UNA FOTO PARA UN JUGADOR
			PIDEJUG1	PIDE DATOS DE UN JUGADOR
			GRAJUGA	GRABA DATOS DEL JUGADOR EN LA BASE
		CAMJUGA:		CAMBIA DATOS DE UN JUGADOR DE UN EQUIPO
			PIDEJU2	PIDE NUEVOS DATOS DEL JUGADOR
			PIDEFO2	PIDE NUEVA FOTO DEL JUGADOR
			GRABDE2	GRABA DATOS CAMBIADOS EN LA BASE
		BORJUGA:		BORRA UN JUGADOR DE UN EQUIPO
			BORRAJUGA	BORRA UN JUGADOR DE LA BASE

SISTEMA : AUTOMATIZACION DE LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO	HOJA: 3 DE 13

SISTEMA	SUBSISTEMAS			DESCRIPCION
		REPJUGA:		REALIZA REPORTES DE UN JUGADOR
			REPANJU	REPORTA POR PANTALLA LOS JUGADORES
			REPIMPJU	REPORTA POR IMPRESORA LOS JUGADORES
	FUTARBITROS:			CONTROLA TODO RESPECTO A LOS ARBITROS
		CREARBI:		CREA UN ARBITRO DE FUTBOL
			COGEFOAR	ESCOGE UNA FOTO PARA UN ARBITRO
			PIDEARBI	PIDE CAMPOS DE UN ARBITRO
			GRARBI	GRABA DATOS DE UN ARBITRO EN LA BASE
		CAMARBI:		CAMBIA DATOS DE UN ARBITRO
			PIDEAR2	PIDE NUEVOS DATOS DE UN ARBITRO
			PIDEFOR2	PIDE NUEVA FOTO DE UN ARBITRO
			GRABAAR2	GRABA DATOS CAMBIADOS EN LA BASE
		BORARBI:		BORRA DATOS DE UN ARBITRO
			BORRAARBI	BORRA DATOS DE UN ARBITRO EN LA BASE
		REPARBI:		REPORTA DATOS DE UN ARBITRO
			REPANAR	CONSULTA POR PANTALLA DATOS DE UN ARBITRO
			REPIMPAR	CONSULTA DATOS DE UN ARBITRO POR IMPRESORA
	FUTCANCHAS:			CONTROLA TODO REFERENTE A CANCHAS
		CRECAN		CREA UNA CANCHA DE FUTBOL
			PIDECAM	PIDE CAMPOS DE UNA CANCHA
			GRACAN	GRABA DATOS DE UNA CANCHA EN LA BASE
		CAMCAN:		CAMBIA DATOS DE UNA CANCHA
			PIDECAN	PIDE CAMPOS DE UNA CANCHA
			GRABACA2	GRABA NUEVOS DATOS EN LA BASE
		BORCAN		BORRA UNA CANCHA DE FUTBOL
			BORRACAN	BORRA DATOS DE UNA CANCHA DE FUTBOL
		REPCAN		REPORTA DATOS DE UNA CANCHA
			REPANCA	IMPRIME DATOS DE UNA CANCHA POR PANTALLA
			REPIMPCA	IMPRIME DATOS DE UNA CANCHA POR IMPRESORA

SISTEMA : AUTOMATIZACION DE LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO	HOJA: 4 DE 13

SISTEMA	SUBSISTEMAS			DESCRIPCION
	FUTCARNETS			CONTROLA LOS CARNETS DE FUTBOL
		IMPREEQ		IMPRIME TODO UN EQUIPO DE FUTBOL
		IMPREIN		IMPRIME UN CARNET DE UN JUGADOR
	FUTPARTIDOS			CONTROLA LOS PARTIDOS DE UN CAMPEONATO
		REINEQ		CREA LAS FECHAS DE UN CAMPENATO
		INGRECAM		INGRESA DATOS DE UNA FECHA
		CONSUCAM		REALIZA CONSULTA DE FECHA
			PANTOCAM	CONSULTA UN CAMPEONATO POR PANTALLA
			ANTAINCAM	CONSULTA UNA FECHA INDIVIDUAL POR PANTALLA
			PANCACAM	CONSULTA UNA CANCHA POR PANTALLA
			IMPTOCAM	IMPRIME UN CAMPEONATO TOTAL
			IMPINCAM	IMPRIME UNA FECHA
			IMPCACAM	IMPRIME UNA CANCHA
		BORRACAMPEO		BORRA UN CAMPEONATO
	FUTCALIFICA			CONTROLA FORMULARIO DE VEEDORES
		CREFOR		CREA UN FORMULARIO DE VEEDOR
			GRAFOR	GRABA DATOS EN LA BASE
		CAMFOR		CAMBIA DATOS DE UN FORMULARIO
			GRAFOR	GRABA DATOS EN LA BASE
		BORFOR		BORRA UN FORMULARIO
			BORRAFOR	BORRA DATOS DE LA BASE
		REPFOR		IMPRIME UN FORMULARIO DE VEEDOR
	FUTRESULTD			CONTROLA RESULTADOS DE PARTIDOS
		CRERES		CREA RESULTADOS DE PARTIDOS
			GRABA1	GRABA DATOS EN LA BASE
			GRABA2	GRABA DATOS EN LA BASE
			GRABA3	GRABA DATOS EN LA BASE
			GRABA4	GRABA DATOS EN LA BASE
			GRABA5	GRABA DATOS EN LA BASE
			GRABA6	GRABA DATOS EN LA BASE

SISTEMA : AUTOMATIZACION DE LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO	HOJA: 5 DE 13

SISTEMA	SUBSISTEMAS			DESCRIPCION
		CAMRES		CONTROLA RESULTADOS DE UN PARTIDO
			GRABA7	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
			GRABA8	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
			GRABA9	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
			GRABA10	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
			GRABA11	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
			GRABA12	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
		REPRES		IMPRIME RESULTADOS DEL PARTIDO
	FUTPOSICIONES			CONTROLA POSICIONES DE LOS EQUIPOS
		PANPOS		CONTROLA POSICIONES POR PANTALLA
			PRIMERA	CONTROLA POR PANTALLA EQUIPOS DE PRIMERA
			SEGUNDA	CONTROLA POR PANTALLA EQUIPOS DE SEGUNDA
		IMPPOS		IMPRIME POSICIONES DE LOS EQUIPOS
			IMPRRI	IMPRIME POR PANTALLA EQUIPOS DE PRIMERA
			IMPSEG	IMPRIME POR PANTALLA EQUIPOS DE SEGUNDA
	FUTGOLEADORES			CONTROLA GOLEADORES DE UN CAMPEONATO
		PANGOL		REPORTA GOLEADORES POR PANTALLA
			GOLPRIMERA	CONSULTA GOLEADORES DE PRIMERA X PANTALLA
			GOLSEGUNDA	CONSULTA GOLEADORES DE SEGUNDA X PANTALLA
			GONINDIVI	CONSULTA GOLEADORES POR EQUIPOS
		IMPGOL		IMPRIME GOLEADORES DE UN CAMPEONATO
			IMPGOLPRI	IMPRIME GOLEADORES DE PRIMERA
			IMPGOLSEG	IMPRIME GOLEADORES DE SEGUNDA
			IMPINDIVI	INPRIME GOLEADORES INDIVIDUALES
	FUTSANCIONADO			CONTROLA SANCIONADOS DE UN CAMPEONATO
		PANSAN		CONSULTA POR PANTALLA LOS SANCIONADOS
			SANPRIMERA	CONSULTA POR PANTALLA SANCIONADOS DE 1ra
			SANSEGUNDA	CONSULTA POR PANTALLA SANCIONADOS DE 2da
			SANINDIVI	CONSULTA POR PANTALLA SANCIONADOS DE UN EQ
		IMPSAN		CONTROLA POR IMPRESORA LOS SANCIONADOS
			IMPSANPRI	IMPRIME SANCIONADOS DE PRIMERA
			IMPSANSEG	IMPRIME SANCIONADOS DE SEGUNDA
			IMPSANIN	IMPRIME SANCIONADOS DE UN EQUIPO

SISTEMA : AUTOMATIZACION DE LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO	HOJA: 6 DE 13

SISTEMA	SUBSISTEMAS			DESCRIPCION
BASQUET				CONTROLA TODO RESPECTO A EQUIPOS
	BASEQUIPOS:			CONTROL DE EQUIPOS DE BASQUET
		BCREQUIPOS:		CREA EQUIPOS DE BASQUET
			BPIDECAM	PIDE CAMPOS DEL EQUIPO DE BASQUET
			BGREQUIPOS	GRABA DATOS DEL EQUIPO EN LA BASE
			BCOGELOGO	ESCOGE LOGO DEL EQUIPO
		BCAMEQUIPOS:		CAMBIA DATOS DE UN EQUIPO EXISTENTE
			BPIDEQUIPO	INGRESA LOS DATOS DEL EQUIPO
			BCOGELO	ESCOGE NUEVO LOGO DEL EQUIPO
			BPONEQUI	COLOCA LOS DATOS EN PANTALLA
			BGRABAEQUI	GRABA DATOS CAMBIADOS EN LA BASE
		BBOREQUIPOS:		BORRA EQUIPOS DE LA BASE
			BBORRAEQUI	BORRA UN EQUIPO DE LA BASE
		BREPEQUIPOS:		CONSULTA EQUIPOS POR PANTALLA O IMPRESORA
			BREPAN	REPORTA EQUIPOS POR PANTALLA
			BREPANINDI	REPORTA EQUIPOS INDIVIDUAL POR PANTALLA
			BREPIM	REPORTA EQUIPOS POR IMPRESORA
			BREPIMINDI	REPORTA EQUIPOS INDIVIDUAL POR IMPRESORA
	BASJUGADORES:			CONTROLA TODO RESPECTO A JUGADORES
		BCREAJUGA:		CREA JUGADORES DE UN EQUIPO DE BASQUET
			BCOGEFOTO	ESCOJE UNA FOTO PARA UN JUGADOR
			BPIDEJUG1	PIDE DATOS DE UN JUGADOR
			BGRAJUGA	GRABA DATOS DEL JUGADOR EN LA BASE
		BCAMJUGA:		CAMBIA DATOS DE UN JUGADOR DE UN EQUIPO
			BPIDEJU2	PIDE NUEVOS DATOS DEL JUGADOR
			BPIDEF02	PIDE NUEVA FOTO DEL JUGADOR
			BGRABDE2	GRABA DATOS CAMBIADOS EN LA BASE
		BBORJUGA:		BORRA UN JUGADOR DE UN EQUIPO
			BBORRAJUGA	BORRA UN JUGADOR DE LA BASE

SISTEMA : AUTOMATIZACION DE LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO	HOJA: 7 DE 13

SISTEMA	SUBSISTEMAS			DESCRIPCION
		BREPJUGA:		REALIZA REPORTES DE UN JUGADOR
			BREPANJU	REPORTA POR PANTALLA LOS JUGADORES
			BREPIMPJU	REPORTA POR IMPRESORA LOS JUGADORES
	BASARBITROS:			CONTROLA TODO RESPECTO A LOS ARBITROS
		BCREARBI:		CREA UN ARBITRO DE BASQUET
			BCOGEFOAR	ESCOGE UNA FOTO PARA UN ARBITRO
			BPIDEARBI	PIDE CAMPOS DE UN ARBITRO
			BGRARBI	GRABA DATOS DE UN ARBITRO EN LA BASE
		BCAMARBI:		CAMBIA DATOS DE UN ARBITRO
			BPIDEAR2	PIDE NUEVOS DATOS DE UN ARBITRO
			BPIDEFOR2	PIDE NUEVA FOTO DE UN ARBITRO
			BGRABAAR2	GRABA DATOS CAMBIADOS EN LA BASE
		BBORARBI:		BORRA DATOS DE UN ARBITRO
			BBORRAARBI	BORRA DATOS DE UN ARBITRO EN LA BASE
		BREPARBI:		REPORTA DATOS DE UN ARBITRO
			BREPANAR	CONSULTA POR PANTALLA DATOS DE UN ARBITRO
			BREPIMPAR	CONSULTA DATOS DE UN ARBITRO POR IMPRESORA
	BASCANCHAS:			CONTROLA TODO REFERENTE A CANCHAS
		BCRECAN		CREA UNA CANCHA DE BASQUET
			BPIDECAM	PIDE CAMPOS DE UNA CANCHA
			BGRACAN	GRABA DATOS DE UNA CANCHA EN LA BASE
		BCAMCAN:		CAMBIA DATOS DE UNA CANCHA
			BPIDECAN	PIDE CAMPOS DE UNA CANCHA
			BGRABACA2	GRABA NUEVOS DATOS EN LA BASE
		BBORCAN		BORRA UNA CANCHA DE BASQUET
			BBORRACAN	BORRA DATOS DE UNA CANCHA DE BASQUET
		BREPCAN		REPORTA DATOS DE UNA CANCHA
			BREPANCA	IMPRIME DATOS DE UNA CANCHA POR PANTALLA
			BREPIMPCA	IMPRIME DATOS DE UNA CANCHA POR IMPRESORA

SISTEMA : AUTOMATIZACION DE LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO	HOJA: 8 DE 13

SISTEMA	SUBSISTEMAS			DESCRIPCION
	BASCARNETS			CONTROLA LOS CARNETS DE BASQUET
		BIMPREEQ		IMPRIME TODO UN EQUIPO DE BASQUET
		BIMPREIN		IMPRIME UN CARNET DE UN JUGADOR
	BASPARTIDOS			CONTROLA LOS PARTIDOS DE UN CAMPEONATO
		BREINEQ		CREA LAS FECHAS DE UN CAMPENATO
		BINGRECAM		INGRESA DATOS DE UNA FECHA
		BCONSUCAM		REALIZA CONSULTA DE FECHA
			BPANTOCAM	CONSULTA UN CAMPEONATO POR PANTALLA
			BANTAINCAM	CONSULTA UNA FECHA INDIVIDUAL POR PANTALLA
			BPANCACAM	CONSULTA UNA CANCHA POR PANTALLA
			BIMPTOCAM	IMPRIME UN CAMPEONATO TOTAL
			BIMPINCAM	IMPRIME UNA FECHA
			BIMPCACAM	IMPRIME UNA CANCHA
		BBORRACAMPEO		BORRA UN CAMPEONATO
	BASRESULTD			CONTROLA RESULTADOS DE PARTIDOS
		BCRERES		CREA RESULTADOS DE PARTIDOS
			BGRABA1	GRABA DATOS EN LA BASE
			BGRABA2	GRABA DATOS EN LA BASE
			BGRABA3	GRABA DATOS EN LA BASE
			BGRABA4	GRABA DATOS EN LA BASE
			BGRABA5	GRABA DATOS EN LA BASE
			BGRABA6	GRABA DATOS EN LA BASE

SISTEMA : AUTOMATIZACION DE LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO	HOJA: 9 DE 13

SISTEMA	SUBSISTEMAS			DESCRIPCION
		BCAMRES		CONTROLA RESULTADOS DE UN PARTIDO
			BGRABA7	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
			BGRABA8	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
			BGRABA9	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
			BGRABA10	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
			BGRABA11	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
			BGRABA12	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
		BREPRES		IMPRIME RESULTADOS DEL PARTIDO
	BASPOSICIONES			CONTROLA POSICIONES DE LOS EQUIPOS
		BPANPOS		CONTROLA POSICIONES POR PANTALLA
		BIMPPOS		IMPRIME POSICIONES DE LOS EQUIPOS

SISTEMA : AUTOMATIZACION DE LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO	HOJA: 10 DE 13

SISTEMA	SUBSISTEMAS			DESCRIPCION
VOLEY				CONTROLA TODO RESPECTO A EQUIPOS
	VOLEQUIPOS:			CONTROL DE EQUIPOS DE VOLEY
		VCREQUIPOS:		CREA EQUIPOS DE VOLEY
			VPIDECAM	PIDE CAMPOS DEL EQUIPO DE VOLEY
			VGREQUIPOS	GRABA DATOS DEL EQUIPO EN LA BASE
			VCOGELOGO	ESCOGE LOGO DEL EQUIPO
		VCAMEQUIPOS:		CAMBIA DATOS DE UN EQUIPO EXISTENTE
			VPIDEQUIPO	INGRESA LOS DATOS DEL EQUIPO
			VCOGELO	ESCOGE NUEVO LOGO DEL EQUIPO
			VPONEQUI	COLOCA LOS DATOS EN PANTALLA
			VGRABAEQUI	GRABA DATOS CAMBIADOS EN LA BASE
		VBOREQUIPOS:		BORRA EQUIPOS DE LA BASE
			VBORRAEQUI	BORRA UN EQUIPO DE LA BASE
		VREPEQUIPOS:		CONSULTA EQUIPOS POR PANTALLA O IMPRESORA
			VREPAN	REPORTA EQUIPOS POR PANTALLA
			VREPANINDI	REPORTA EQUIPOS INDIVIDUAL POR PANTALLA
			VREPIM	REPORTA EQUIPOS POR IMPRESORA
			VREPIMINDI	REPORTA EQUIPOS INDIVIDUAL POR IMPRESORA
	VOLJUGADORES:			CONTROLA TODO RESPECTO A JUGADORES
		VCREAJUGA:		CREA JUGADORES DE UN EQUIPO DE VOLEY
			VCOGEFOTO	ESCOJE UNA FOTO PARA UN JUGADOR
			VPIDEJUG1	PIDE DATOS DE UN JUGADOR
			VGRAJUGA	GRABA DATOS DEL JUGADOR EN LA BASE
		VCAMJUGA:		CAMBIA DATOS DE UN JUGADOR DE UN EQUIPO
			VPIDEJU2	PIDE NUEVOS DATOS DEL JUGADOR
			VPIDEFO2	PIDE NUEVA FOTO DEL JUGADOR
			VGRABDE2	GRABA DATOS CAMBIADOS EN LA BASE
		VBORJUGA:		BORRA UN JUGADOR DE UN EQUIPO
			VBORRAJUGA	BORRA UN JUGADOR DE LA BASE

SISTEMA : AUTOMATIZACION DE LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO	HOJA: 11 DE 13

SISTEMA	SUBSISTEMAS			DESCRIPCION
		VREPJUGA:		REALIZA REPORTES DE UN JUGADOR
			VREPANJU	REPORTA POR PANTALLA LOS JUGADORES
			VREPIMPJU	REPORTA POR IMPRESORA LOS JUGADORES
	VOLARBITROS:			CONTROLA TODO RESPECTO A LOS ARBITROS
		VCREARBI:		CREA UN ARBITRO DE VOLEY
			VCOGEFOAR	ESCOGE UNA FOTO PARA UN ARBITRO
			VPIDEARBI	PIDE CAMPOS DE UN ARBITRO
			VGRARBI	GRABA DATOS DE UN ARBITRO EN LA BASE
		VCAMARBI:		CAMBIA DATOS DE UN ARBITRO
			VPIDEAR2	PIDE NUEVOS DATOS DE UN ARBITRO
			VPIDEFOR2	PIDE NUEVA FOTO DE UN ARBITRO
			VGRABAAR2	GRABA DATOS CAMBIADOS EN LA BASE
		VBORARBI:		BORRA DATOS DE UN ARBITRO
			VBORRAARBI	BORRA DATOS DE UN ARBITRO EN LA BASE
		VREPARBI:		REPORTA DATOS DE UN ARBITRO
			VREPANAR	CONSULTA POR PANTALLA DATOS DE UN ARBITRO
			VREPIMPAR	CONSULTA DATOS DE UN ARBITRO POR IMPRESOR
	VOLCANCHAS:			CONTROLA TODO REFERENTE A CANCHAS
		VCRECAN		CREA UNA CANCHA DE VOLEY
			VPIDECAM	PIDE CAMPOS DE UNA CANCHA
			VGRACAN	GRABA DATOS DE UNA CANCHA EN LA BASE
		VCAMCAN:		CAMBIA DATOS DE UNA CANCHA
			VPIDECAN	PIDE CAMPOS DE UNA CANCHA
			VGRABACA2	GRABA NUEVOS DATOS EN LA BASE
		VBORCAN		BORRA UNA CANCHA DE VOLEY
			VBORRACAN	BORRA DATOS DE UNA CANCHA DE VOLEY
		VREPCAN		REPORTA DATOS DE UNA CANCHA
			VREPANCA	IMPRIME DATOS DE UNA CANCHA POR PANTALLA
			VREPIMPCA	IMPRIME DATOS DE UNA CANCHA POR IMPRESORA

SISTEMA : AUTOMATIZACION DE LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO	HOJA: 12 DE 13

SISTEMA	SUBSISTEMAS			DESCRIPCION
	VOLCARNETS			CONTROLA LOS CARNETS DE VOLEY
		VIMPREEQ		IMPRIME TODO UN EQUIPO DE VOLEY
		VIMPREIN		IMPRIME UN CARNET DE UN JUGADOR
	VOLPARTIDOS			CONTROLA LOS PARTIDOS DE UN CAMPEONATO
		VREINEQ		CREA LAS FECHAS DE UN CAMPENATO
		VINGRECAM		INGRESA DATOS DE UNA FECHA
		VCONSUCAM		REALIZA CONSULTA DE FECHA
			VPANTOCAM	CONSULTA UN CAMPEONATO POR PANTALLA
			VANTAINCAM	CONSULTA UNA FECHA INDIVIDUAL POR PANTALLA
			VPANCACAM	CONSULTA UNA CANCHA POR PANTALLA
			VIMPTOCAM	IMPRIME UN CAMPEONATO TOTAL
			VIMPINCAM	IMPRIME UNA FECHA
			VIMPCACAM	IMPRIME UNA CANCHA
		VBORRACAMPEO		BORRA UN CAMPEONATO
	VOLRESULTD			CONTROLA RESULTADOS DE PARTIDOS
		VCRERES		CREA RESULTADOS DE PARTIDOS
			VGRABA1	GRABA DATOS EN LA BASE
			VGRABA2	GRABA DATOS EN LA BASE
			VGRABA3	GRABA DATOS EN LA BASE
			VGRABA4	GRABA DATOS EN LA BASE
			VGRABA5	GRABA DATOS EN LA BASE
			VGRABA6	GRABA DATOS EN LA BASE

SISTEMA : AUTOMATIZACION DE LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO	HOJA: 13 DE 13

SISTEMA	SUBSISTEMAS			DESCRIPCION
		VCAMRES		CONTROLA RESULTADOS DE UN PARTIDO
			VBRABA7	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
			VGRABA8	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
			VGRABA9	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
			VGRABA10	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
			VGRABA11	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
			VGRABA12	GRABA DATOS NUEVOS EN LA BASE
		VREPRES		IMPRIME RESULTADOS DEL PARTIDO
	VOLPOSICIONES			CONTROLA POSICIONES DE LOS EQUIPOS
		VPANPOS		CONTROLA POSICIONES POR PANTALLA
		VIMPPOS		IMPRIME POSICIONES DE LOS EQUIPOS

3.3 DESCRIPCION ORGANICA DE ARCHIVOS

SISTEMA	SUBSISTEMA	PROGRAMA QUE LO GENERA
SYSDEPOR	LIGAS	CREALIGA

PAG	DE
1	17

CONTENIDO DEL ARCHIVO	NOMBRE
DATOS DE LAS LIGAS	CAMPEONA.DBF

MEDIO DE ALMACENAMIENTO	ORGANIZACION	LONG.REG	FECHA
DISCO DURO	INDEXADO POR LIGA	462	16/08/96

BYTES		CARACTERISTICAS DEL CAMPO				
DE	A	LONGITUD	NOMBRE	DESCRIPCION	TIPO	OBSERVACIONES
1	35	35	LIGA	NOMBRE DE LA LIGA	C	
36	43	8	CLAVE	PATH DE LA LIGA	C	
44	73	30	PRESIDENTE	PRESIDENTE DE LA LIGA	C	
74	103	30	VICEPRESI	VICEPRESIDENTE DE LA LIG	C	
104	143	30	SECRETARIA	SECRETARIA DE LA LIGA	C	
144	153	10	LOGOTIPO	LOGOTIPO DE LA LIGA	G	
154	183	30	FUTBOLPRESI	PRESIDENTE C.DE FUTBOL	C	
184	213	30	FUTBOLVICE	VICEPRESIDENTE C.DE FUTBOL	C	
214	243	30	FUTBOLSECR	SECRETARIO C.FUTBOL	C	
244	273	30	BASQUETPR	PRESIDENTE C.DE BASQUET	C	
274	303	30	BASQUETVI	VICEPRESIDENTE C.DE BASQUET	C	
304	343	30	BASQUETSE	SECRETARIA C.DE BASQUET	C	
344	373	30	VOLEYPRESI	PRESIDENTE C.DE VOLEY	C	
374	403	30	VOLEYVICE	VICEPRESIDENTE C.DE VOLEY	C	
404	443	30	VOLEYSECRE	SECRETARIA C.DE VOLEY	C	
444	453	10	REGLAMENTO	REGLAMENTO DE LA LIGA	M	
454	462	8	FECHAFUN	FECHA FUNDACION	D	

C = CARACTER
M = MEMO
G = GENERAL
D = DATE

SISTEMA	SUBSISTEMA	PROGRAMA QUE LO GENERA
SYSDEPOR	PERIODOS	CREAPERI

PAG	DE
2	17

CONTENIDO DEL ARCHIVO	NOMBRE
PERIODOS DE UNA LIGA	ANIOS.DBF

MEDIO DE ALMACENAMIENTO	ORGANIZACION	LONG.REG	FECHA
DISCO DURO	INDEXADO POR FECHA	8	16/08/96

BYTES		CARACTERISTICAS DEL CAMPO				
DE	A	LONGITUD	NOMBRE	DESCRIPCION	TIPO	OBSERVACIONES
1	8	8	FECHA	PERIODOS DE LA LIGA	DATE	

SISTEMA	SUBSISTEMA	PROGRAMA QUE LO GENERA
SYSDEPOR	FUTBOL	FUTEQUIPOS
	BASQUET	BASEQUIPOS
	VOLEY	VOLEQUIPOS

PAG	DE
3	17

CONTENIDO DE ARCHIVO	NOMBRE
PERIODOS DE UNA LIGA	ANIOS.DBF

MEDIO DE ALMACENAMIENTO	ORGANIZACION	LONG.REG	FECHA
DISCO DURO	INDEXADO: POR CODIEQUIPO	180	16/08/96

BYTES		CARACTERISTICAS DEL CAMPO				
DE	A	LONGITUD	NOMBRE	DESCRIPCION	TIPO	OBSERVACIONES
1	7	7	CODIEQUIPO	CODIGO DEL EQUIPO	CARACTER	
8	42	35	NOMBRE	NOMBRE DEL EQUIPO	CARACTER	
43	50	8	FECHAFUNDA	FECHA DE FUNDACION	DATE	
51	80	30	PRESIDENTE	PRESIDENTE DEL EQUIPO	CARACTER	
81	110	30	VICEPRESI	VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO	CARACTER	
111	140	30	TESORERO	TESORERO DEL EQUIPO	CARACTER	
141	170	30	SECRETARIO	SECRETARIO DEL EQUIPO	CARACTER	
171	180	10	LOGOTIPO	LOGOTIPO DEL EQUIPO	GENERAL	

SISTEMA	SUBSISTEMA	PROGRAMA QUE LO GENERA
SYSDEPOR	FUTBOL	FUT RESUL
	BASQUET	BAS RESULT
	VOLEY	VOL RESUL

PAG	DE
4	17

CONTENIDO DEL ARCHIVO	NOMBRE
MAL UNIFORMADOS	MALUNIFO

MEDIO DE ALMACENAMIENTO	ORGANIZACION	LONG.REG	FECHA
DISCO DURO	INDEXADO: POR CODIPARTI	77	16/08/96

BYTES		CARACTERISTICAS DEL CAMPO				
DE	A	LONGITUD	NOMBRE	DESCRIPCION	TIPO	OBSERVACIONES
1	7	7	CODPARTI	CODIGO DE PARTIDO	CARACTER	
8	42	35	EQUIPO	NOMBRE DE EQUIPO	CARACTER	
43	77	35	JUGADOR	NOMBRE DE JUGADOR	CARACTER	

SISTEMA	SUBSISTEMA	PROGRAMA QUE LO GENERA
SYSDEPOR	FUTBOL	FUT ARBITROS
	BASQUET	BAS ARBITROS
	VOLEY	VOL ARBITROS

PAG	DE
5	17

CONTENIDO DEL ARCHIVO	NOMBRE
DATOS DE LOS ARBITROS	ARBITROS.DBF

MEDIO DE ALMACENAMIENTO	ORGANIZACION	LONG.REG	FECHA
DISCO DURO	INDEXADO: POR CODIARBI	122	16/08/96

BYTES		CARACTERISTICAS DEL CAMPO				
DE	A	LONGITUD	NOMBRE	DESCRIPCION	TIPO	OBSERVACIONES
1	7	7	CODI ARBI	CODIGO DEL ARBITRO	CARACTER	
8	27	20	NOMBRE	NOMBRE DEL ARBITRO	CARACTER	
28	47	20	APELLIDO	APELLIDO DEL ARBITRO	CARACTER	
48	57	10	CEDULA	CEDULA DEL ARBITRO	NUMERICO	
58	87	30	DIRECCION	DIRECCION DEL ARBITRO	CARACTER	
88	97	10	FOTO	FOTO DEL ARBITRO	CARACTER	
98	102	15	CIUDAD	CIUDAD DE RESIDENCIA	CARACTER	
103	122	20	ESCALAFON	ESCALAFON DEL ARBITRO	CARACTER	

SISTEMA	SUBSISTEMA	PROGRAMA QUE LO GENERA
SYSDEPOR	FUTBOL	FUT JUGADOR
	BASQUET	BAS JUGADOR
	VOLEY	VOL JUGADOR

PAG	DE
6	17

CONTENIDO DEL ARCHIVO	NOMBRE
DATOS DEL JUGADOR	JUGADORES.DBF

MEDIO DE ALMACENAMIENTO	ORGANIZACION	LONG.REG	FECHA
DISCO DURO	INDEXADO: POR CODIGO EQUIPO POR CODIJUGA	235	16/08/96

BYTES		CARACTERISTICAS DEL CAMPO				
DE	A	LONGITUD	NOMBRE	DESCRIPCION	TIPO	OBSERVACIONES
1	7	7	CODI EQUI	CODIGO DEL EQUIPO	CARACTER	
8	14	7	CODIGOJUGA	CODIGO DEL JUGADOR	CARACTER	
15	34	20	NOMBREDO	NOMBRE DEL JUGADOR	CARACTER	
35	54	20	APELLIDO	APELLIDO DEL JUGADOR	CARACTER	
55	69	15	POSICIONN	POSICION DEL JUGADOR	CARACTER	
70	79	10	CATEGORIA	CATEGORIA DEL EQUIPO	CARACTER	
80	87	8	FECHADENA	FECHA DE NACIMIENTO	DATE	
88	102	15	LUGARDENA	LUGAR DE NACIMIENTORO	CARACTER	
103	105	3	NUMEROGOL	NUMERO DE GOLES	NUMERICO	
106	115	10	CEDULA	CEDULA DEL JUGADOR	NUMERICO	
116	125	10	FOTO	FOTO DEL JUGADOR	GENERAL	
126	155	30	DIRECCION	DIRECCION DEL JUGADOR	CARACTER	
156	161	6	TELEFONO	TELEFONO DEL JUGADOR	CARACTER	
162	165	4	NUMECARNET	NUMERO DE CARNET	NUMERICO	
166	200	35	EQUIPO	EQUIPO DEL JUGADOR	CARACTER	
201	202	2	ROJAS	TARJETAS ROJAS	NUMERICO	
203	204	2	AMARILLA	TARJETAS AMARILLAS	NUMERICO	
205	224	20	SUSPENSION	SUSPENSION	CARACTER	
225	232	8	FECHASAN	FECHA DE SANCION	DATE	
233	235	2	SEMANAS	NUMERO DE SEMANAS	NUMERICO	

SISTEMA	SUBSISTEMA	PROGRAMA QUE LO GENERA
SYSDEPOR	FUTBOL BASQUET VOLEY	FUT CALIFICACIONES

PAG	DE
7	17

CONTENIDO DEL ARCHIVO	NOMBRE
CALIFICACION DE CANCHA	CALI.DBF

MEDIO DE ALMACENAMIENTO	ORGANIZACION	LONG.REG	FECHA
DISCO DURO	INDEXADO: POR FECHAFOR	369	16/08/96

BYTES		CARACTERISTICAS DEL CAMPO				
DE	A	LONGITUD	NOMBRE	DESCRIPCION	TIPO	OBSERVACIONES
1	8	8	FECHA FORMU	FECHA DEL FORMULARIO	DATE	
9	38	30	VEEDOR	VEEDOR	CARACTER	
39	68	30	CANCHA	CANCHA	CARACTER	
69	70	2	ESTA REDES	SI ESTA REDES	CARACTER	
71	72	2	ESTATIZADO	ESTA TIZADO EL ESTADIO	CARACTER	
73	74	2	ESTABANDE	ESTAN PUESTAS LAS BANDE-ROLAS	CARACTER	
75	76	2	ESTA MESA	ESTA LA MESA	CARACTER	
77	77	1	CALIFIESTA	CALIFICACION ESTADIO	CARACTER	
78	78	1	ARBIPARUNO	ARBITRO	CARACTER	
79	80	2	VOPARUNO	VOCAL PRIMER PARTIDO	CARACTER	
81	82	2	VOPARDOS	VOCAL SEGUNDO PARTIDO	CARACTER	
83	84	2	VOPARTRES	VOCAL TERCER PARTIDO	CARACTER	
85	86	2	VOPARCUA	VOCAL CUARTO PARTIDO	CARACTER	
87	87	1	PUBPARUNO	PUBLICO PRIMER PARTIDO	CARACTER	
88	88	1	PUBPARDOS	PUBLICO SEGUNDO PARTIDO	CARACTER	
89	89	1	PUBPARTRES	PUBLICO TERCER PARTIDO	CARACTER	
90	90	1	PUBPARCUA	PUBLICO CUARTO PARTIDO	CARACTER	
91	344	254	OBSERVACIO	OBSERVACIONES	CARACTER	
345	350	6	REPARUNO	RECAUDACION 1er PARTIDO	NUMERICO	
351	356	6	REPARDOS	RECAUDACION 2do PARTIDO	NUMERICO	
357	362	6	REPARTRES	RECAUDACION 3er PARTIDO	NUMERICO	
363	369	6	REPARCUA	RECAUDACION 4to PARTIDO	NUMERICO	

SISTEMA	SUBSISTEMA	PROGRAMA QUE LO GENERA
SYSDEPOR	FUTBOL	FUT CANCHAS
	BASQUET	BAS CANCHAS
	VOLEY	VOL CANCHAS

PAG	DE
8	17

CONTENIDO DEL ARCHIVO	NOMBRE
DATOS DE LAS CANCHAS	CANCHAS.DBF

MEDIO DE ALMACENAMIENTO	ORGANIZACION	LONG.REG	FECHA
DISCO DURO	INDEXADO: POR CODICANCHA	103	16/08/96

BYTES		CARACTERISTICAS DEL CAMPO				
DE	A	LONGITUD	NOMBRE	DESCRIPCION	TIPO	OBSERVACIONES
1	7	7	CODICANCHA	CODIGO DE LA CANCHA	CARACTER	
8	37	30	NOMBRE	NOMBRE DE LA CANCHA	CARACTER	
38	67	30	DIRECCION	DIRECCION DE LA CANCHA	CARACTER	
68	87	20	DIMENSIONE	DIMENSION DE LA CANCHA	CARACTER	
88	103	15	MATERIAL	MATERIAL DE LA CANCHA	CARACTER	

SISTEMA	SUBSISTEMA	PROGRAMA QUE LO GENERA
SYSDEPOR	FUTBOL	FUT PARJU

PAG	DE
9	17

CONTENIDO DEL ARCHIVO	NOMBRE
JUGADORES DE UN PARTIDO	PARJUFU.DBF

MEDIO DE ALMACENAMIENTO	ORGANIZACION	LONG.REG	FECHA
DISCO DURO	INDEXADO: POR CODIPARTI	98	16/08/96

BYTES		CARACTERISTICAS DEL CAMPO				
DE	A	LONGITUD	NOMBRE	DESCRIPCION	TIPO	OBSERVACIONES
1	50	50	NOMBRE	NOMBRE JUGADOR	CARACTER	
51	57	7	CODIPARTI	NCODIGO PARTIDO	CARACTER	
58	92	35	EQQUIPO	EQUIPO	CARACTER	
93	94	2	NUMERO	NUMERO DE JUGADOR	NUMERICO	
95	97	3	NUMEGOL	NUMERO DE GOLES	NUMERICO	
98	98	1	TIEMPO	TIEMPO EN QUE JUEGA	CARACTER	

SISTEMA	SUBSISTEMA	PROGRAMA QUE LO GENERA
SYSDEPOR	FUTBOL	FUT RESULT

PAG	DE
10	17

CONTENIDO DEL ARCHIVO	NOMBRE
CAMBIOS DE EQUIPOS	CAMBIOS.DBF

MEDIO DE ALMACENAMIENTO	ORGANIZACION	LONG.REG	FECHA
DISCO DURO	INDEXADO: POR CODIPARTI	149	16/08/96

BYTES		CARACTERISTICAS DEL CAMPO				
DE	A	LONGITUD	NOMBRE	DESCRIPCION	TIPO	OBSERVACIONES
1	7	7	CODIPARTI	CODIGO DEL PARTIDO	CARACTER	
8	42	35	EQUIPO	EQUIPO	CARACTER	
43	92	50	ENTRA	JUGADOR QUE ENTRA	CARACTER	
93	142	50	SALE	JUGADOR QUE SALE	CARACTER	
143	144	2	NUMENTRA	NUMERO JUGADOR QUE ENTRA	NUMERICO	
145	146	2	NUMSALE	NUMERO JUGADOR QUE SALE	NUMERICO	
147	149	3	GOLESENTRA	GOLES JUGADOR QUE ENTRA	NUMERICO	

SISTEMA	SUBSISTEMA	PROGRAMA QUE LO GENERA
SYSDEPOR	FUTBOL	FUTPARTI

PAG	DE
11	17

CONTENIDO DEL ARCHIVO	NOMBRE
FECHAS DEL CAMPEONATO DE FUTBOL	PARFUTBO.DBF

MEDIO DE ALMACENAMIENTO	ORGANIZACION	LONG.REG	FECHA
DISCO DURO	INDEXADO: POR CODIPART	239	16/08/96

BYTES		CARACTERISTICAS DEL CAMPO				
DE	A	LONGITUD	NOMBRE	DESCRIPCION	TIPO	OBSERVACIONES
1	7	7	CODIGOPART	CODIGO DEL PARTIDO	CARACTER	
8	17	10	CATEGORIA	CATEGORIA DE LOS EQUIPOS	CARACTER	
18	24	7	CODILOCAL	CODIGO EQUIPO LOCAL	CARACTER	
25	31	7	CODIVISITA	CODIGO EQUIPO VISITANTE	CARACTER	
32	38	7	CODICANCHA	CODIGO DE LA CANCHA	CARACTER	
39	45	7	ARBITRO	CODIGO DEL ARBITRO	CARACTER	
46	52	7	VEEDOR	CODIGO DEL VEEDOR	CARACTER	
53	54	2	NUMEPARTI	NUMERO DEL PARTIDO	NUMERICO	
55	56	2	RESLOCA1T	RESULTADO LOCAL 1erT	CARACTER	
57	58	2	RESLOCA2T	RESULTADO LOCAL 2doT	CARACTER	
59	60	2	RESLOCAFI	RESULTADO LOCAL FINAL	CARACTER	
61	62	2	RESVISI1T	RESULTADO VISITA 1erT	CARACTER	
63	64	2	RESVISI2T	RESULTADO VISITA 2doT	CARACTER	
65	66	2	RESVISIFI	RESULTADO VISITA FINAL	CARACTER	
67	68	2	BALONLOCAL	BALON LOCAL	CARACTER	
69	70	2	BALONVISI	BALON VISITANTE	CARACTER	
71	75	5	HORAINI1T	HORA INICIO 1er TIEMPO	CARACTER	
76	80	5	HORAINI2T	HORA INICIO 2do TIEMPO	CARACTER	
81	88	8	FECHAPAR	FECHA DEL PARTIDO	CARACTER	
89	89	1	JUGADO	PARTIDO JUGADO O NO	CARACTER	
90	119	30	VISI	NOMBRE EQUIPO VISITA	CARACTER	
120	149	30	LOCAL	NOMBRE EQUIPO LOCAL	CARACTER	
150	179	30	ARBI	NOMBRE DEL ARBITRO	CARACTER	
180	209	30	VEE	NOMBRE DEL VEEDOR	CARACTER	
210	239	30	CAN	NOMBRE DE LA CANCHA	CARACTER	

SISTEMA	SUBSISTEMA	PROGRAMA QUE LO GENERA
SYSDEPOR	FUTBOL	FUT POSICION
	BASQUET	BAS POSICION
	VOLEY	VOL POSICION

PAG	DE
12	17

CONTENIDO DEL ARCHIVO	NOMBRE
TABLA DE POSICIONES	POSICION.DBF

MEDIO DE ALMACENAMIENTO	ORGANIZACION	LONG.REG	FECHA
DISCO DURO	INDEXADO: POR PUNTOS POR GOLDIFEREN	68	16/08/96

BYTES		CARACTERISTICAS DEL CAMPO				
DE	A	LONGITUD	NOMBRE	DESCRIPCION	TIPO	OBSERVACIONES
1	7	7	CODIEQUIPO	CODIGO DEL EQUIPO	CARACTER	
8	42	35	EQUIPO	NOMBRE DEL EQUIPO	CARACTER	
43	44	2	PUNTOS	PUNTOS DEL EQUIPO	NUMERICO	
45	46	2	PJUGADOS	PARTIDOS JUGADOS	CARACTER	
47	48	2	PPERDIDOS	PARTIDOS PERDIDOS	CARACTER	
49	50	2	PGANADOS	PARTIDOS GANADOS	CARACTER	
51	52	2	PEMPATADOS	PARTIDOS EMPATADOS	CARACTER	
53	54	2	GOLFAVOR	GOLES A FAVOR	CARACTER	
55	56	2	GOLCONTRA	GOLES EN CONTRA	CARACTER	
57	58	2	GOLDIFEREN	GOL DIFERENCIA	CARACTER	
59	68	10	CATEGORIA	CATEGORIA	CARACTER	

SISTEMA	SUBSISTEMA	PROGRAMA QUE LO GENERA
SYSDEPOR	FUTBOL	FUTRESULTADOS

PAG	DE
13	17

CONTENIDO DEL ARCHIVO	NOMBRE
SANCIONADOS DE LOS PARTIDOS	SANCIONA.DBF

MEDIO DE ALMACENAMIENTO	ORGANIZACION	LONG.REG	FECHA
DISCO DURO	INDEXADO: POR CODIPARTI	117	16/08/96

BYTES		CARACTERISTICAS DEL CAMPO				
DE	A	LONGITUD	NOMBRE	DESCRIPCION	TIPO	OBSERVACIONES
1	7	7	CODIPARTI	CODIGO DEL PARTIDO	CARACTER	
8	42	35	JUGADOR	NOMBRE DEL JUGADOR	CARACTER	
43	77	35	EQUIPO	NOMBRE DEL EQUIPO	CARACTER	
78	78	1	TAMARILLAS	NUMERO DE T.AMARILLAS	NUMERICO	
79	79	1	TROJAS	NUMERO DE T.ROJAS	NUMERICO	
80	114	35	MOTIVO	MOTIVO DE LA SANCION	CARACTER	
115	116	2	NUMERO	NUMERO	NUMERICO	
117	117	1	MARCA	MARCA	CARACTER	

SISTEMA	SUBSISTEMA	PROGRAMA QUE LO GENERA
SYSDEPOR	BASQUET	BASPARTI

PAG	DE
14	17

CONTENIDO DEL ARCHIVO	NOMBRE
FECHAS DEL CAMPEONATO DE BASQUET	PARBAS.DBF

MEDIO DE ALMACENAMIENTO	ORGANIZACION	LONG.REG	FECHA
DISCO DURO	INDEXADO: POR CODIPART	398	16/08/96

BYTES		CARACTERISTICAS DEL CAMPO				
DE	A	LONGITUD	NOMBRE	DESCRIPCION	TIPO	OBSERVACIONES
1	7	7	CODIGOPART	CODIGO DEL PARTIDO	CARACTER	
8	14	7	CODILOCAL	CODIGO DEL LOCAL	CARACTER	
15	21	7	CODIVISITA	CODIGO DEL VISITANTE	CARACTER	
22	28	7	CODICANCHA	CODIGO DE LA CANCHA	CARACTER	
29	35	7	ARBITRO	CODIGO DEL ARBITRO	CARACTER	
36	37	2	NUMEPARTI	NUMERO DEL PARTIDO	NUMERICO	
38	39	2	RESLOCA1T	RESULTADO LOCAL 1erT	NUMERICO	
40	41	2	RESLOCA2T	RESULTADO LOCAL 2doT	NUMERICO	
42	43	2	RESLOCA3T	RESULTADO LOCAL 3erT	NUMERICO	
44	45	2	RESLOCAFI	RESULTADO LOCAL FINAL	NUMERICO	
46	47	2	RESVISI1T	RESULTADO VISITA 1erT	NUMERICO	
48	49	2	RESVISI2T	RESULTADO VISITA 2doT	NUMERICO	
50	51	2	RESVISI3T	RESULTADO VISITA 3erT	NUMERICO	
52	53	2	RESVISIFI	RESULTADO VISITA FINAL	NUMERICO	
54	83	30	TECVISI	TECNICO DE LA VISITA	CARACTER	
84	113	30	ASISLOCAL	ASISTENTE DEL LOCAL	CARACTER	
114	143	30	ASISVISI	ASISTENTE DE LA VISITA	CARACTER	
144	173	30	TECLOCAL	TECNICO DEL LOCAL	CARACTER	
174	203	30	CRONOMETRI	CRONOMETRO	CARACTER	
204	233	30	OPERADOR30	OPERADOR DE 30 SEGUNDOS	CARACTER	
234	263	30	JUEZ	NOMBRE DEL JUEZ	CARACTER	
264	271	8	FECHAPAR	FECHA DEL PARTIDO	DATE	
272	301	30	LOCAL	NOMBRE DEL LOCAL	CARACTER	
302	331	30	VISI	NOMBRE DE LA VISITA	CARACTER	
332	332	1	JUGADO	PARTIDO JUGADO	CARACTER	
333	362	30	CAN	NOMBRE DE LA CANCHA	CARACTER	
363	363	1	CONFECHA	PARTIDO CON FECHA	CARACTER	
364	368	5	HORA	HORA DEL PARTIDO	CARACTER	
369	398	30	ARBI	NOMBRE DEL ARBITRO	CARACTER	

SISTEMA	SUBSISTEMA	PROGRAMA QUE LO GENERA
SYSDEPOR	BASQUET	BAS PARJU

PAG	DE
15	17

CONTENIDO DEL ARCHIVO	NOMBRE
JUGADORES DE UN PARTIDO	PARJUBAS.DBF

MEDIO DE ALMACENAMIENTO	ORGANIZACION	LONG.REG	FECHA
DISCO DURO	INDEXADO: POR CODIPARTI		16/08/96

BYTES		CARACTERISTICAS DEL CAMPO				
DE	A	LONGITUD	NOMBRE	DESCRIPCION	TIPO	OBSERVACIONES
1	50	50	NOMBRE	NOMBRE JUGADOR	CARACTER	
51	57	7	CODIPARTI	NCODIGO PARTIDO	CARACTER	
58	92	35	EQUIPO	EQUIPO	CARACTER	
93	94	2	NUMERO	NUMERO DE JUGADOR	NUMERICO	

SISTEMA	SUBSISTEMA	PROGRAMA QUE LO GENERA
SYSDEPOR	VOLEY	VOL PARJU

PAG	DE
16	17

CONTENIDO DEL ARCHIVO	NOMBRE
JUGADORES DE UN PARTIDO	PARJUVOL.DBF

MEDIO DE ALMACENAMIENTO	ORGANIZACION	LONG.REG	FECHA
DISCO DURO	INDEXADO: POR CODIPARTI	93	16/08/96

BYTES		CARACTERISTICAS DEL CAMPO				
DE	A	LONGITUD	NOMBRE	DESCRIPCION	TIPO	OBSERVACIONES
1	50	50	NOMBRE	NOMBRE JUGADOR	CARACTER	
51	57	7	CODIPARTI	NCODIGO PARTIDO	CARACTER	
58	92	35	EQQUIPO	EQUIPO	CARACTER	
93	94	2	NUMERO	NUMERO DE JUGADOR	NUMERICO	

SISTEMA	SUBSISTEMA	PROGRAMA QUE LO GENERA
SYSDEPOR	VOLEY	VOLPARTI

PAG	DE
17	17

CONTENIDO DEL ARCHIVO	NOMBRE
FECHAS DEL CAMPEONATO DE VOLEY	PARVOL.DBF

MEDIO DE ALMACENAMIENTO	ORGANIZACION	LONG.REG	FECHA
DISCO DURO	INDEXADO: POR CODIPART	188	16/08/96

BYTES		CARACTERISTICAS DEL CAMPO				
DE	A	LONGITUD	NOMBRE	DESCRIPCION	TIPO	OBSERVACIONES
1	7	7	CODIGOPART	CODIGO DEL PARTIDO	CARACTER	
8	14	7	CODILOCAL	CODIGO EQUIPO LOCAL	CARACTER	
15	21	7	CODIVISITA	CODIGO EQUIPO VISITANTE	CARACTER	
22	28	7	CODICANCHA	CODIGO DE LA CANCHA	CARACTER	
29	35	7	ARBITRO	CODIGO DEL ARBITRO	CARACTER	
36	37	2	NUMEPARTI	NUMERO DEL PARTIDO	NUMERICO	
38	39	2	RESLOCA1T	RESULTADO LOCAL 1erT	NUMERICO	
40	41	2	RESLOCA2T	RESULTADO LOCAL 2doT	NUMERICO	
42	43	2	RESLOCA3T	RESULTADO LOCAL 3erT	NUMERICO	
44	45	2	RESLOCAFI	RESULTADO LOCAL FINAL	NUMERICO	
46	47	2	RESVISI1T	RESULTADO VISITA 1erT	NUMERICO	
48	49	2	RESVISI2T	RESULTADO VISITA 2doT	NUMERICO	
50	51	2	RESVISI3T	RESULTADO VISITA 3erT	NUMERICO	
52	53	2	RESVISIFI	RESULTADO VISITA FINAL	NUMERICO	
54	61	8	FECHAPAR	FECHA DEL PARTIDO	DATE	
62	91	30	LOCAL	NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL	CARACTER	
92	121	30	VISI	NOMBRE DEL EQUIPO VISITA	CARACTER	
122	122	1	JUGADO	PARTIDO JUGADO O NO	CARACTER	
223	152	30	CAN	NOMBRE DE LA CANCHA	CARACTER	
153	153	1	CONFECHA	PARTIDO CON FECHA	CARACTER	
154	158	5	HORA	HORA DE INICIO	CARACTER	
159	188	30	ARBI	NOMBRE DEL ARBITRO	CARACTER	

3.4.- Personal que participa en la Programación.-

Por tratarse de la realización de nuestra tesis de grado a más de los análisis y estudios previos, la programación estará a nuestro cargo:

Analistas - Programadores:

Miguel Antonio Miranda Chonata

Jorge Humberto Mejía Lozada.

3.5 Cuadernos de carga

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE		PANTAINI.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE EL INGRESO DESDE EL FOXPRO VERSION 2.6 HACIA EL SISTEMA SYSDEPORTE

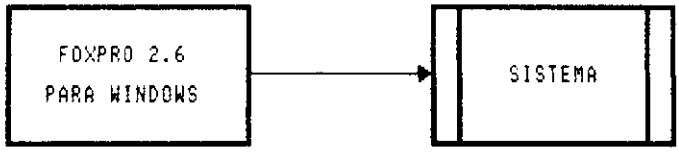
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
SISTEMA			MENU DE OPCIONES

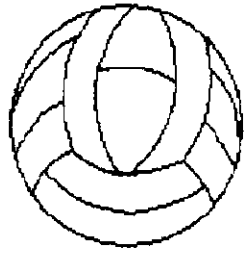
D I A G R A M A D E F L U J O

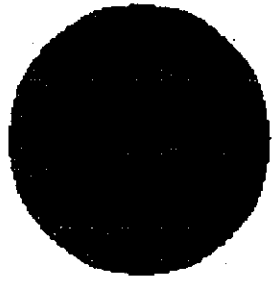


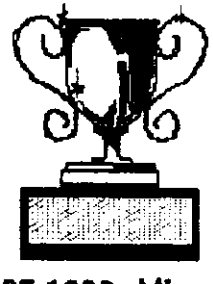
SYSDEPORTE

FUTBOL BASQUET VOLEY

Sysdeporte







Copyright 1995,1996 Miranda-Mejia CIA Ltda.

PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	PRINCIPAL	ALMACEN.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE ESCOGER ALGUNA OPCION DEL SISTEMA

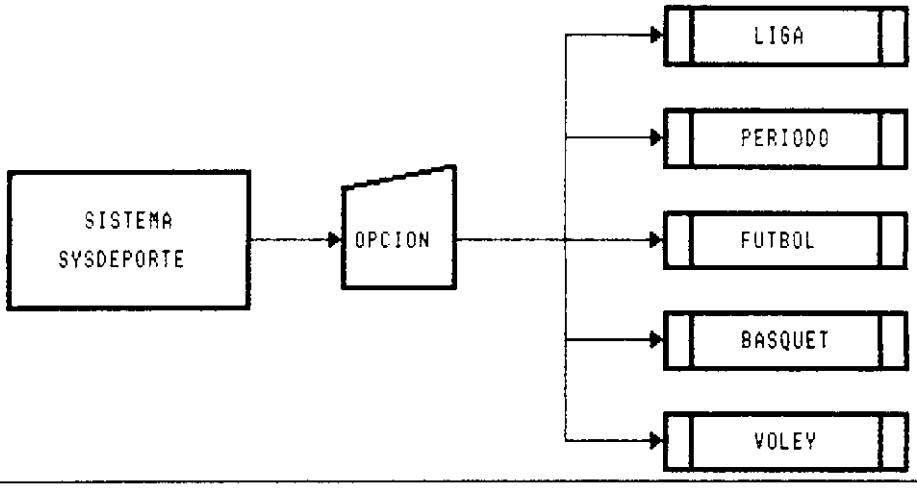
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
PRINCIPAL			INGRESO AL SISTEMA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
LIGAS			SUBMENU DE CONTROL DE LIGAS
PERIODOS			SUBMENU DE CONTROL DE PERIODOS
FUTBOL			SUBMENU DE CONTROL DE FUTBOL
BASQUET			SUBMENU DE CONTROL DE BASQUET
VOLEY			SUBMENU DE CONTROL DE VOLEY

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	LIGAS	ALMACEN.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE LIGAS

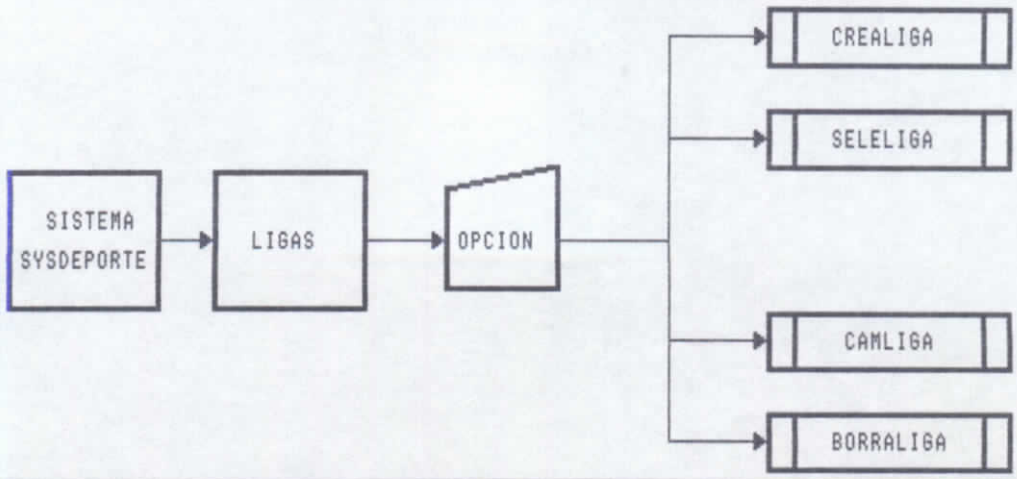
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
COL,FIL	NUMERICO		INGRESARA CREAR, CAMBIAR, SELECCIONAR Y ELIMINAR LIGAS

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CREALIGA SELELIGA CAMLIGA BORRALIGA			CREA UNA LIGA DEPORTIVA SELECCIONA UNA LIGA DEPORTIVA YA CREADA CAMBIA LOS DATOS DE UNA LIGA EXISTENTE BORRA UNA LIGA EXISTENTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	CREALIGA	ALMACEN.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CREA UNA LIGA DEPORTIVA

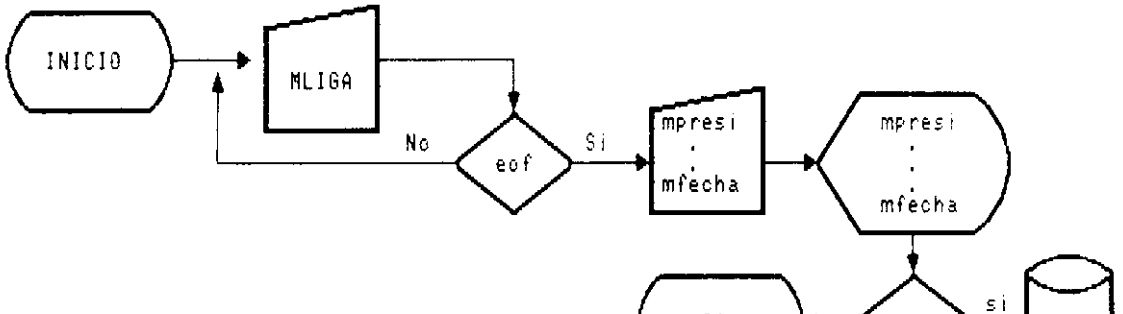
E N T R A D A S

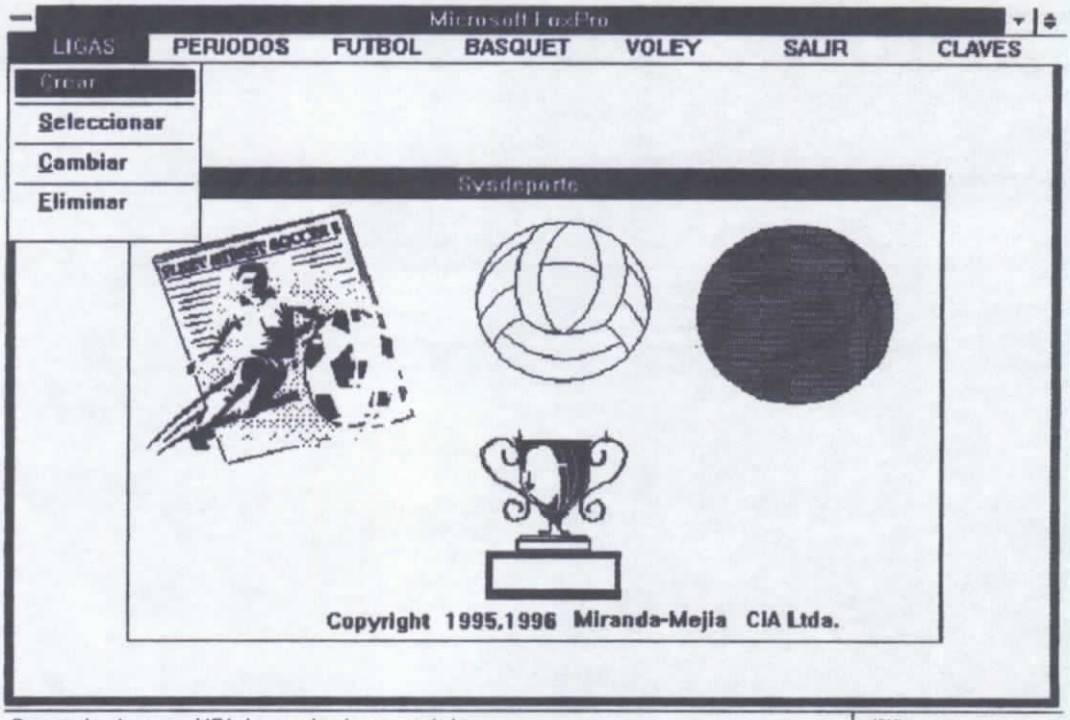
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MLIGA	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DE LA LIGA
MCLAVE	CARACTER		CONTIENE EL PATH DE LA LIGA
MPRESI	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL PRESIDENTE
MVICE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE
MSECRE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL SECRETARIO
MPRESIFUT	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL PRESID. DE FUT.
MPRESIBAS	CARACTER		CONTIENE NOMBRE DEL PRESID. DE FUT.
MPRESIVOL	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL PRES. DE FUT.
MFECHA	CARACTER		CONTIENE LA FECHA DE FUNDACION

S A L I D A S

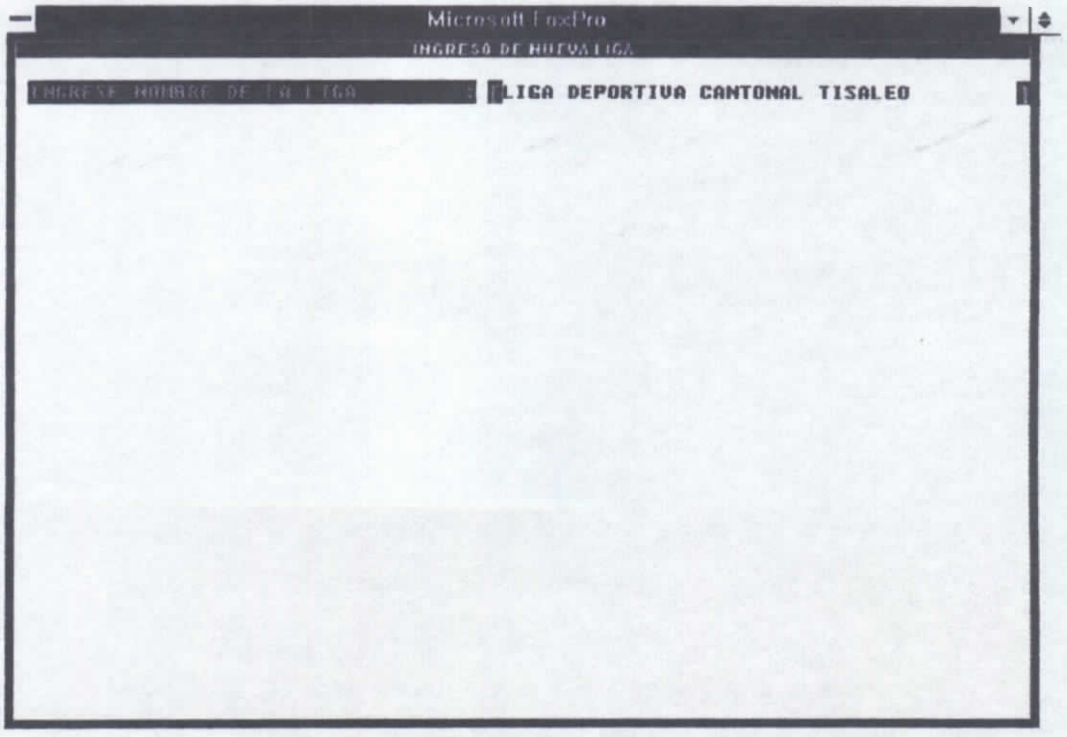
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
LIGA	CARACTER		ALMACENARA NOMBRE DE LA LIGA EN LA BASE
CLAVE	CARACTER		ALMACENARA PATH DE LA LIGA EN LA BASE
PRESIDENTE	CARACTER		ALMACENARA NOMBRE DEL PRESI. EN LA BASE
VICEPRESIDEN	CARACTER		ALMACENARA NOMBRE DEL VICEP. EN LA BASE
SECRETARIA	CARACTER		ALMACENARA NOMBRE DEL SECRE. EN LA BASE
FUTPRESIDENTE	CARACTER		ALMACENARA PRESIDENTE DE FUT EN LA BASE
BASPRESIDENTE	CARACTER		ALMACENARA PRESIDENTE DE BAS EN LA BASE
VOLPRESIDENTE	CARACTER		ALMACENARA PRESIDENTE DE VOL EN LA BASE
FECHAFUN	CARACTER		ALMACENARA LA FECHA DE FUNDACION EN LA BASE

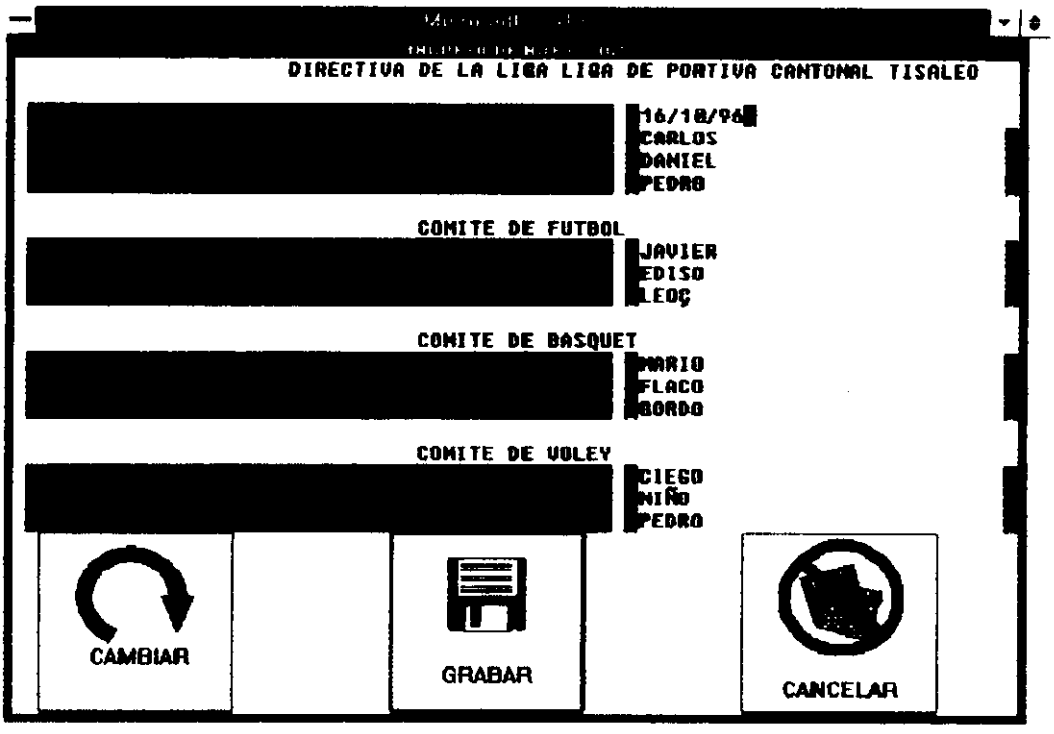
D I A G R A M A D E F L U J O





Cree o seleccione una LIGA, luego seleccione un periodo | INS




DIRECTIVA DE LA LIGA LIGA DE PORTIVA CANTONAL TISALEO
16/10/96
CARLOS
DANIEL
PEDRO
COMITE DE FUTBOL
JAVIER
EDISO
LEOÇ
COMITE DE BASQUET
MARIO
FLACO
GORDO
COMITE DE VOLEY
CIEGO
NIÑO
PEDRO
CAMBIAR
GRABAR
CANCELAR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CAMBIAR DE LOGO
ESCOGER ESTE LOGO

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	SELELIGA	ALMACEN.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: SELECCIONA UNA LIGA DEPORTIVA YA EXISTENTE

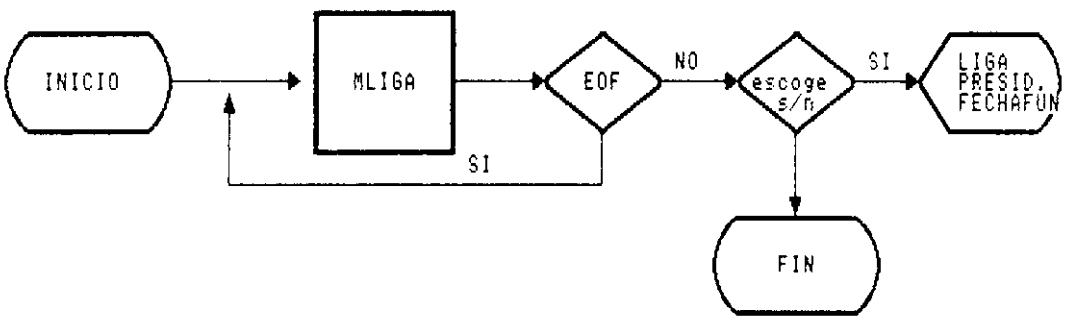
E N T R A D A S

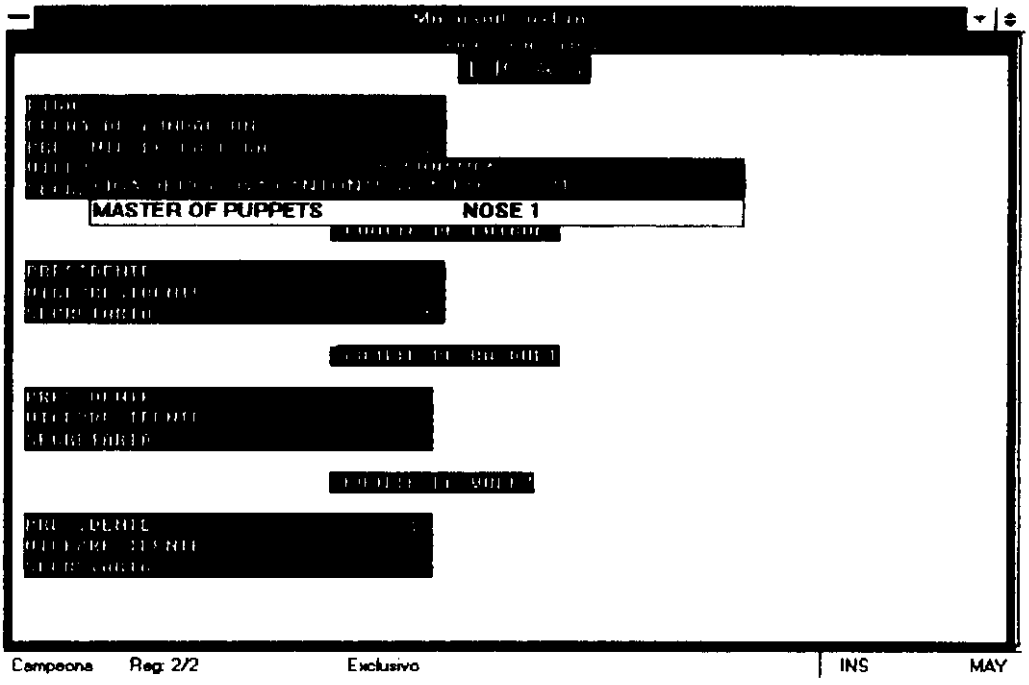
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MLIGA	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DE LA LIGA

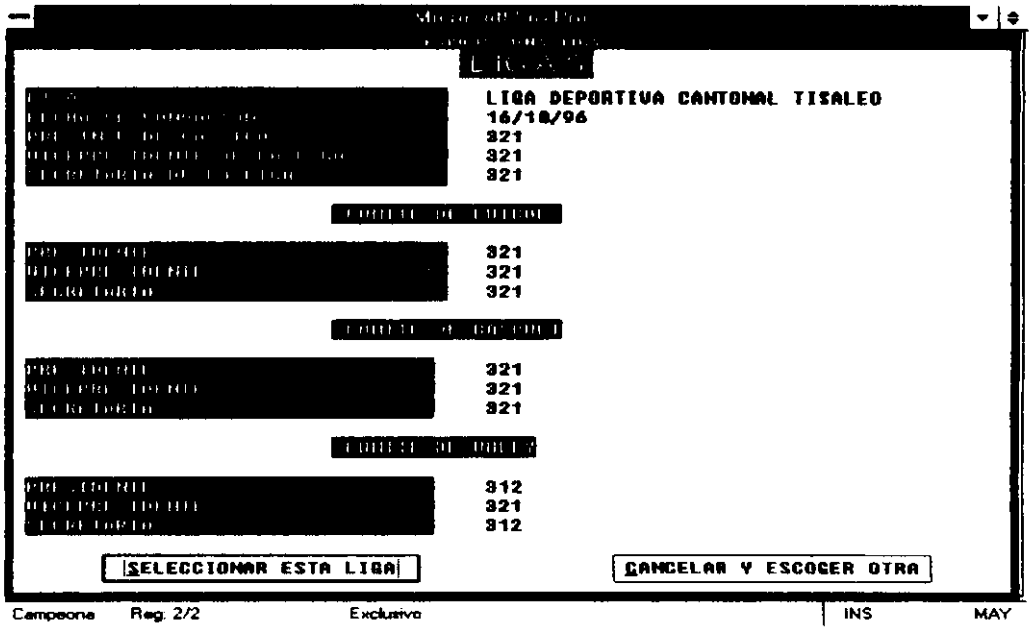
S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CLAVE	CARACTER		CONTENDRA EL PATH DE LA LIGA

D I A G R A M A D E F L U J O




MASTER OF PUPPETS
NOSE 1
Campeona
Reg: 2/2
Exclusivo
INS
MAY


LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO
16/10/96
321
321
321
321
321
321
321
321
321
312
321
312
SELECCIONAR ESTA LIGA
CANCELAR Y ESCOGER OTRA
Campeona
Reg: 2/2
Exclusivo
INS
MAY

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	CAMLIGA	ALMACEN.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CAMBIA LOS DATOS DE UNA LIGA DEPORTIVA YA EXISTENTE

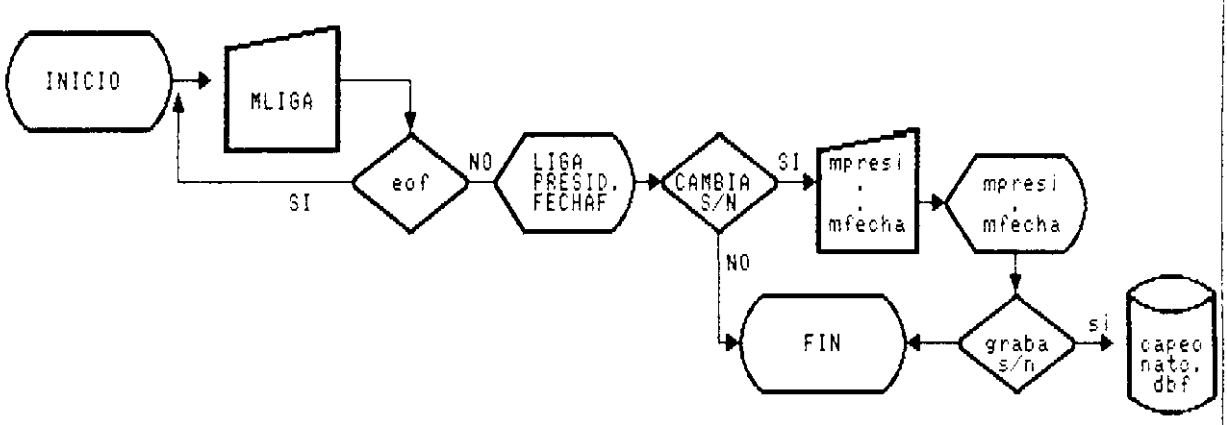
E N T R A D A S

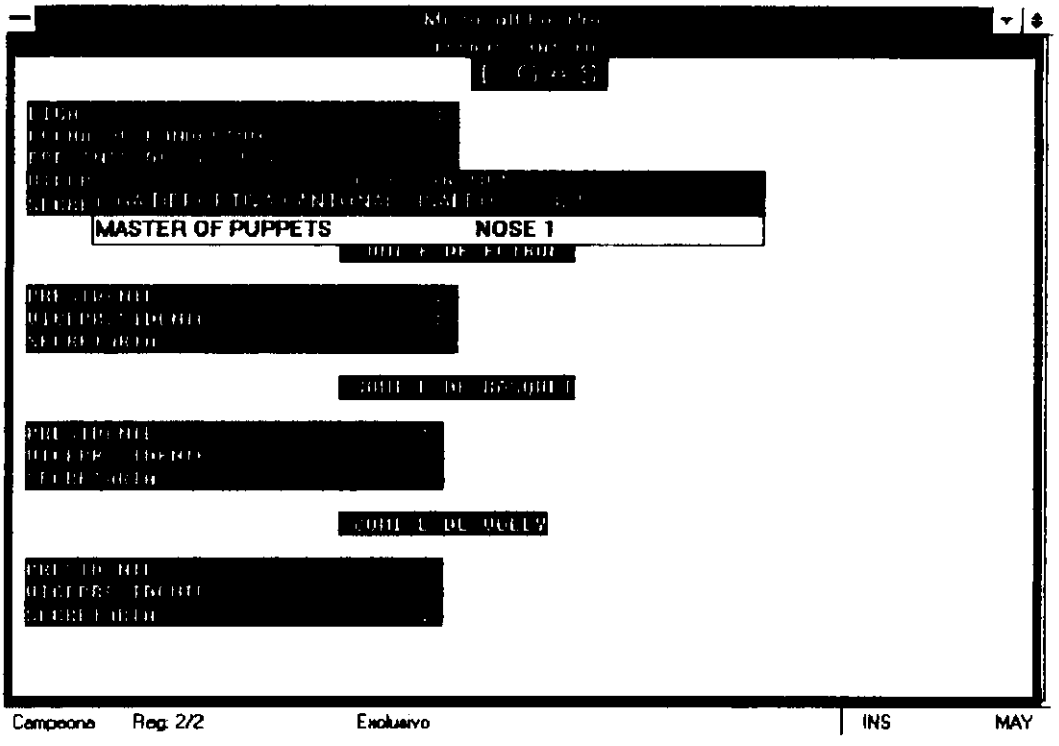
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MLIGA	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DE LA LIGA
MCLAVE	CARACTER		CONTIENE EL PATH DE LA LIGA
MPRESI	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL PRESIDENTE
MVICE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE
MSECRE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL SECRETARIO
MPRESIFUT	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL PRESID. DE FUT.
MPRESIBAS	CARACTER		CONTIENE NOMBRE DEL PRESID. DE FUT.
MPRESIVOL	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL PRES. DE FUT.
MFECHA	CARACTER		CONTIENE LA FECHA DE FUNDACION

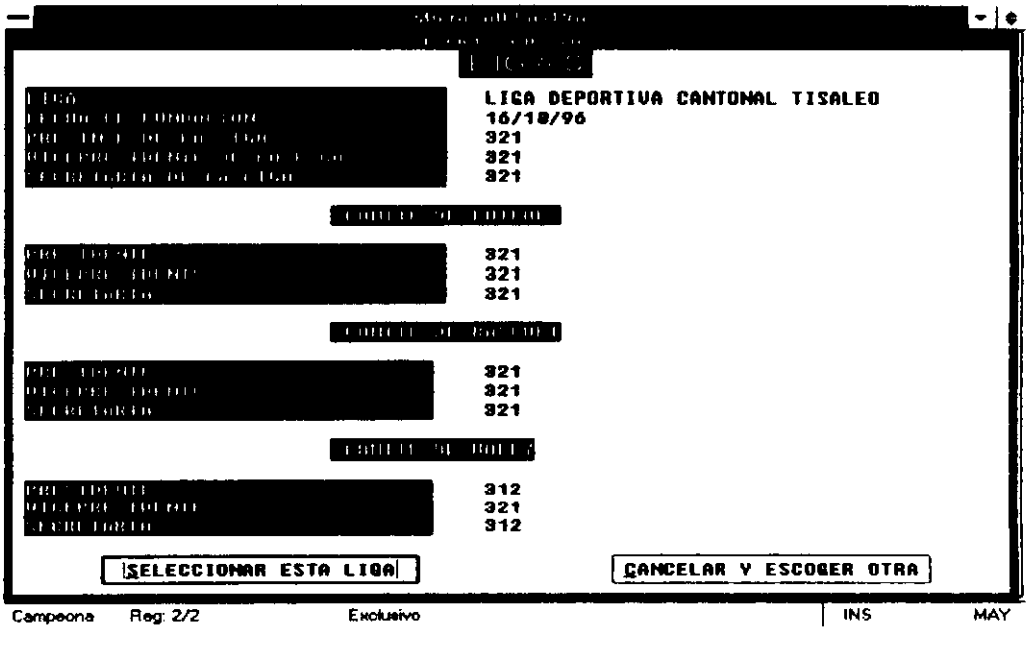
S A L I D A S

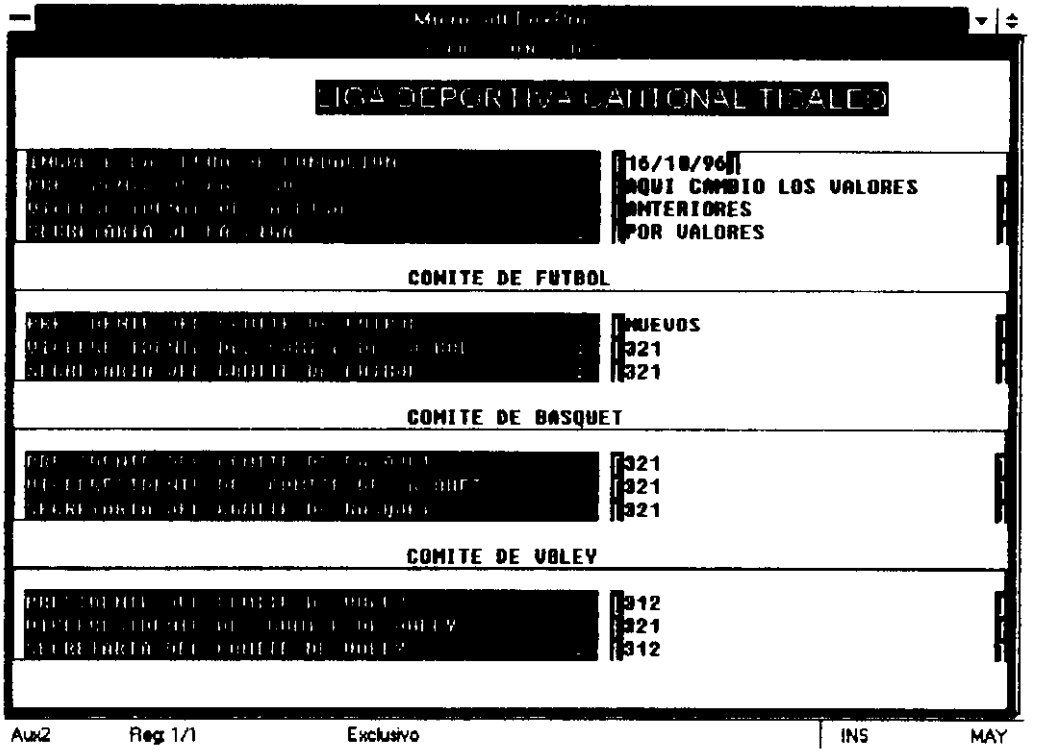
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
LIGA	CARACTER		ALMACENARA NOMBRE DE LA LIGA EN LA BASE
CLAVE	CARACTER		ALMACENARA PATH DE LA LIGA EN LA BASE
PRESIDENTE	CARACTER		ALMACENARA NOMBRE DEL PRESI. EN LA BASE
VICEPRESIDEN	CARACTER		ALMACENARA NOMBRE DEL VICEP. EN LA BASE
SECRETARIA	CARACTER		ALMACENARA NOMBRE DEL SECRE. EN LA BASE
FUTPRESIDENTE	CARACTER		ALMACENARA PRESIDENTE DE FUT EN LA BASE
BASPRESIDENTE	CARACTER		ALMACENARA PRESIDENTE DE BAS EN LA BASE
VOLPRESIDENTE	CARACTER		ALMACENARA PRESIDENTE DE VOL EN LA BASE
FECHAFUN	CARACTER		ALMACENARA LA FECHA DE FUNDACION EN LA BASE

D I A G R A M A D E F L U J O




MASTER OF PUPPETS
NOSE 1
Campeona
Reg: 2/2
Exclusivo
INS
MAY


LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO
16/10/96
321
321
321
321
321
321
321
321
321
312
321
312
SELECCIONAR ESTA LIGA
CANCELAR Y ESCOGER OTRA
Campeona
Reg: 2/2
Exclusivo
INS
MAY


LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO
16/10/96
AQUI CAMBIO LOS VALORES
ANTERIORES
POR VALORES
COMITE DE FUTBOL
NUEVOS
321
321
COMITE DE BASQUET
321
321
321
COMITE DE VOLEY
312
321
312
Aux2
Reg 1/1
Exclusivo
INS
MAY

LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CAMBIAR DE LOGO
ESCOGER ESTE LOGO
Aux2
Reg 1/1
Exclusivo
INS
MAY

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BORRALIGA	ALMACEN.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: BORRA UNA LIGA DEPORTIVA YA EXISTENTE

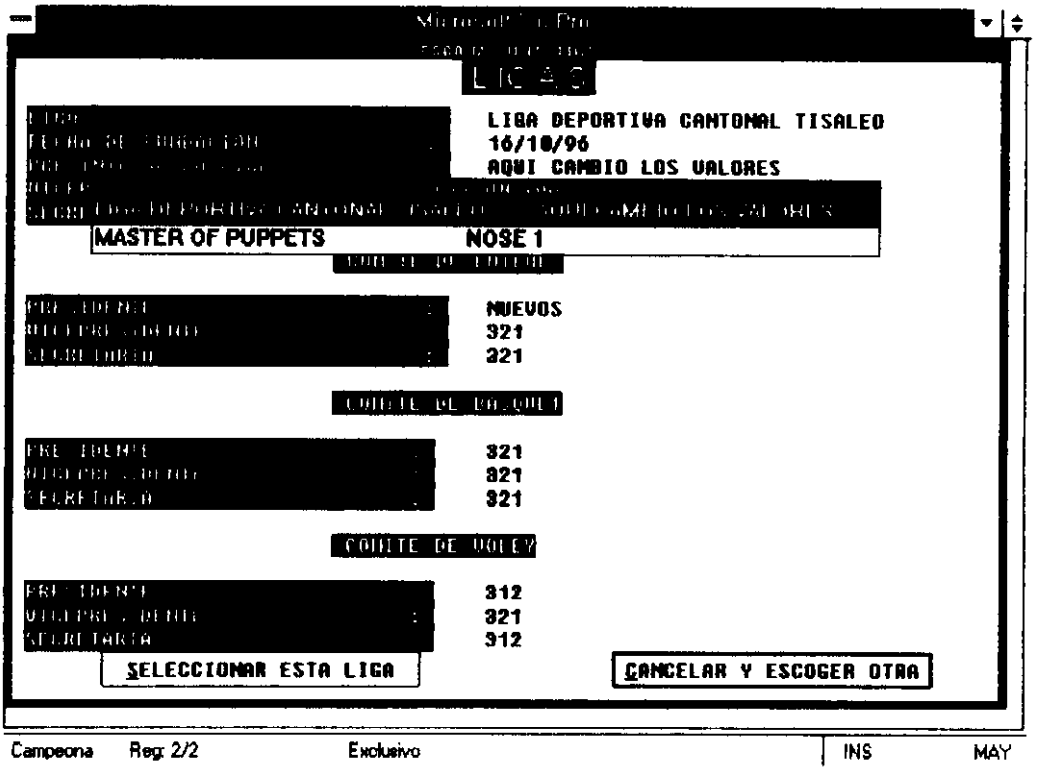
E N T R A D A S

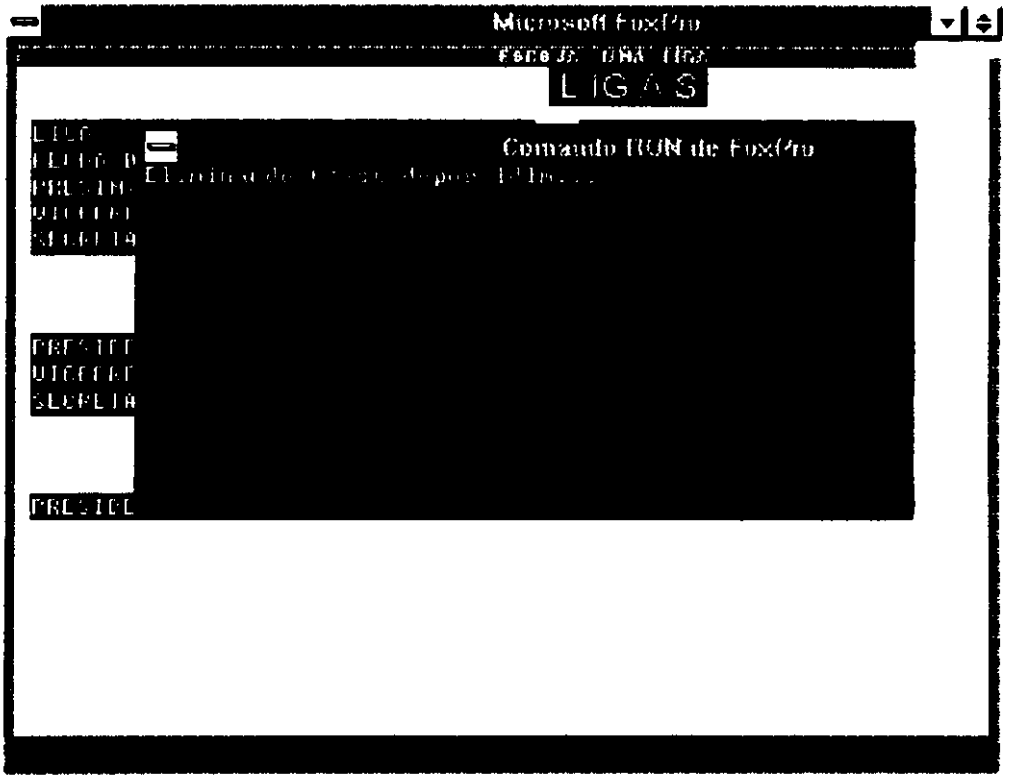
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MLIGA	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DE LA LIGA
MCLAVE	CARACTER		CONTIENE EL PATH DE LA LIGA
MPRESI	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL PRESIDENTE
MVICE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE
MSECRE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL SECRETARIO
MPRESIFUT	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL PRESID. DE FUT.
MPRESIBAS	CARACTER		CONTIENE NOMBRE DEL PRESID. DE FUT.
MPRESIVOL	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL PRES. DE FUT.
MFECHA	CARACTER		CONTIENE LA FECHA DE FUNDACION

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION

D I A G R A M A D E F L U J O


LIGAS
LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO
16/10/96
AQUI CAMBIO LOS VALORES
MASTER OF PUPPETS
NOSE 1
NUEVOS
321
321
321
321
321
321
312
321
312
SELECCIONAR ESTA LIGA
CANCELAR Y ESCOGER OTRA
Campeona
Reg: 2/2
Exclusivo
INS
MAY


Microsoft FoxPro
LIGAS
Comando RUN de FoxPro

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	PERIODOS	ALMACEN.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE PERIODOS

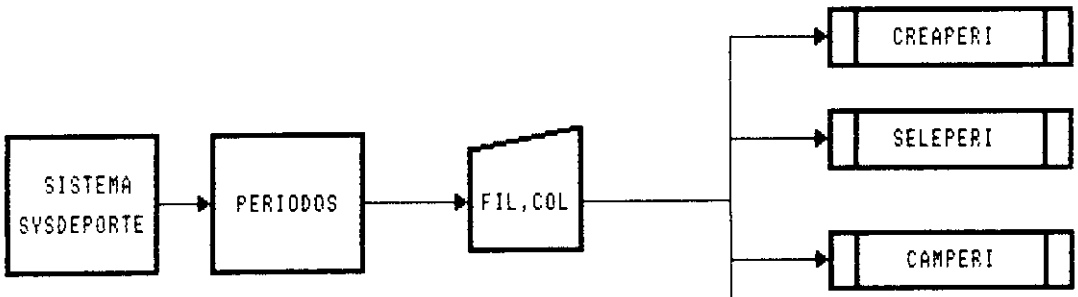
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
COL,FIL	NUMERICO		INGRESARA CREAR, CAMBIAR, SELECCIONAR Y ELIMINA PERIODOS

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CREAPERI SELEPERI CAMPERI BORRAPERI			CREA UN PERIODO DE UNA LIGA DEPORTIVA SELECCIONA UN PERIODO YA EXISTENTE CAMBIA LOS PERIODOS DE 1 LIGA EXISTENTE BORRA UN PERIODO DE UNA LIGA EXISTENTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	CREAPERI	ALMACEN.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CREA UN PERIODO DE UNA LIGA DEPORTIVA

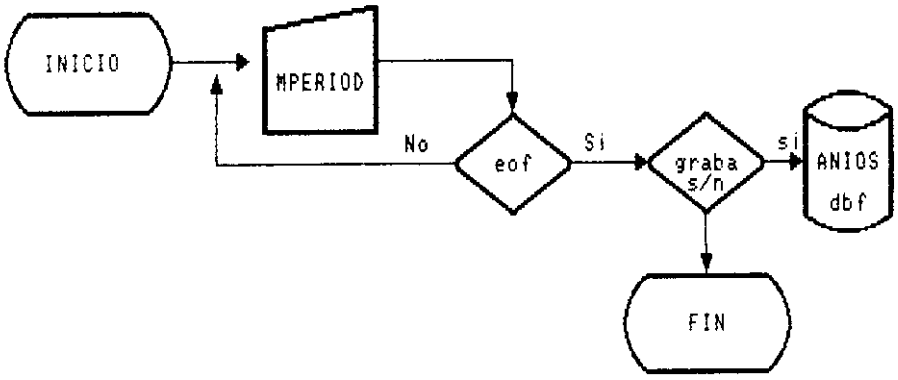
E N T R A D A S

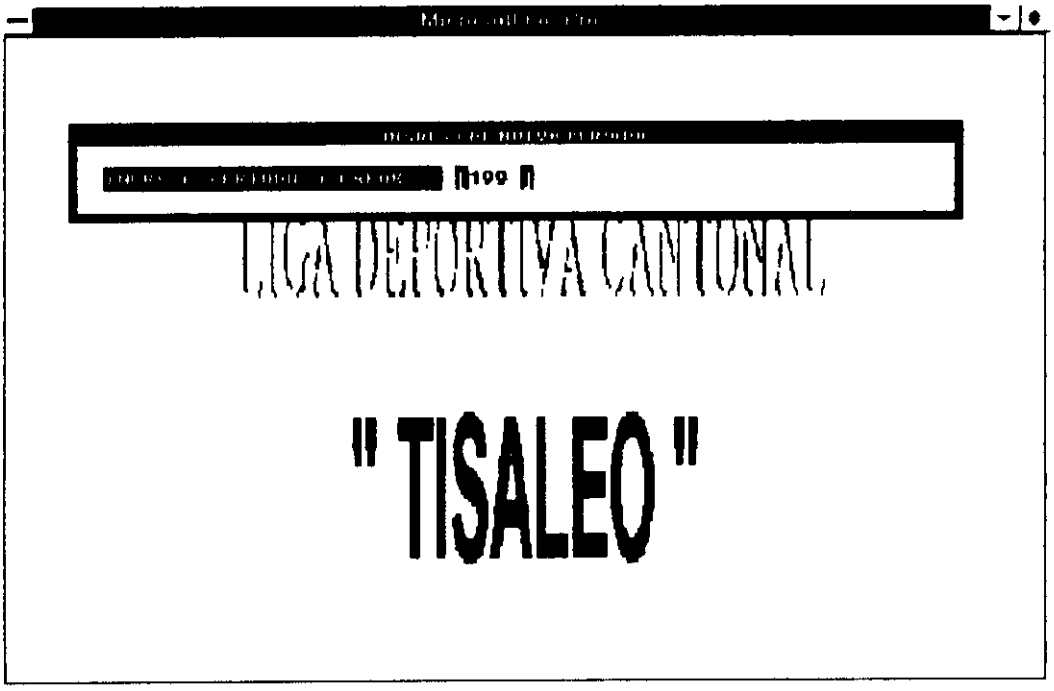
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCLAVE2	CARACTER		CONTIENE EL PERIODO

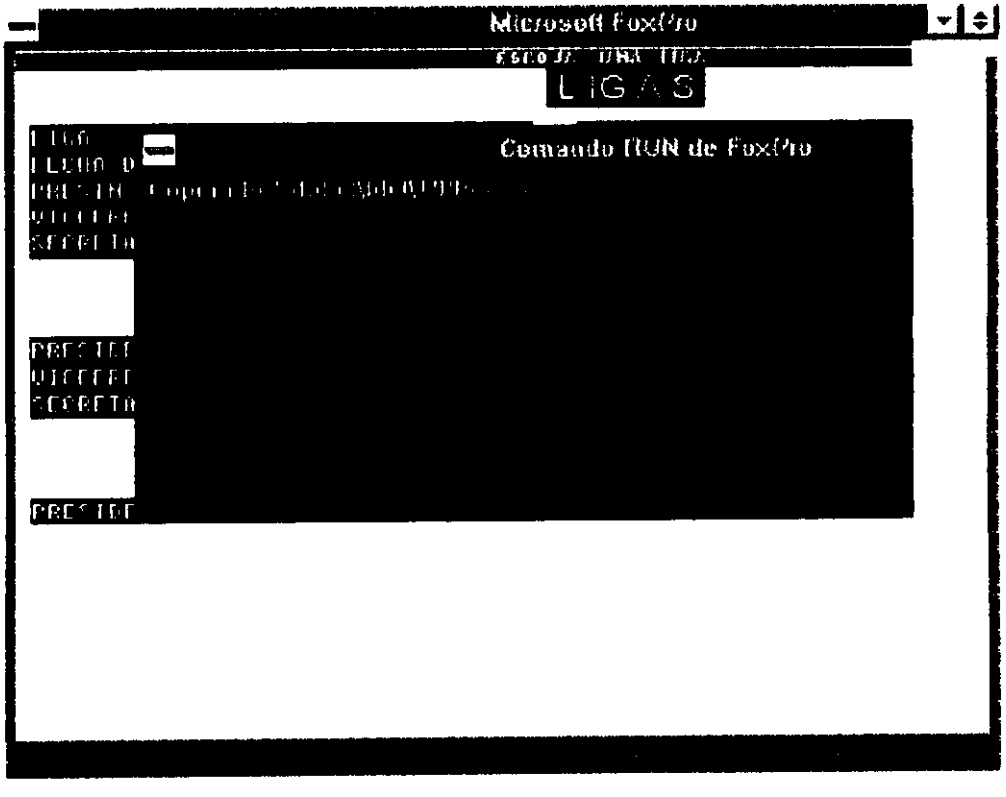
S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CLAVE2	CARACTER		ALMACEN EL PERIODO EN LA BASE DE DATOS

D I A G R A M A D E F L U J O




LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "


Microsoft FoxPro
LIGAS
Comando !RUN de FoxPro

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	SELEPERI	ALMACEN.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: SELECCIONA UN PERIODO DE UNA LIGA DEPORTIVA YA EXISTENTE

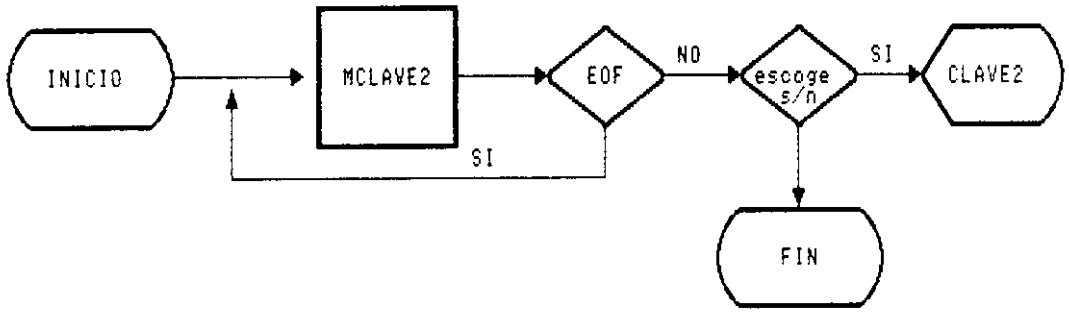
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCLAVE2	CARACTER		CONTIENE UN PERIODO DE UNA LIGA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CLAVE2	CARACTER		CONTENDRA EL PATH DEL PERIODO

D I A G R A M A D E F L U J O



1997

LIGA DEPORTIVA CANTONAL

" TISALEO "

Anios Reg: 1/2 Exclusivo INS

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	CAMPERI	ALMACEN.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CAMBIA UN PERIODO DE UNA LIGA DEPORTIVA YA EXISTENTE

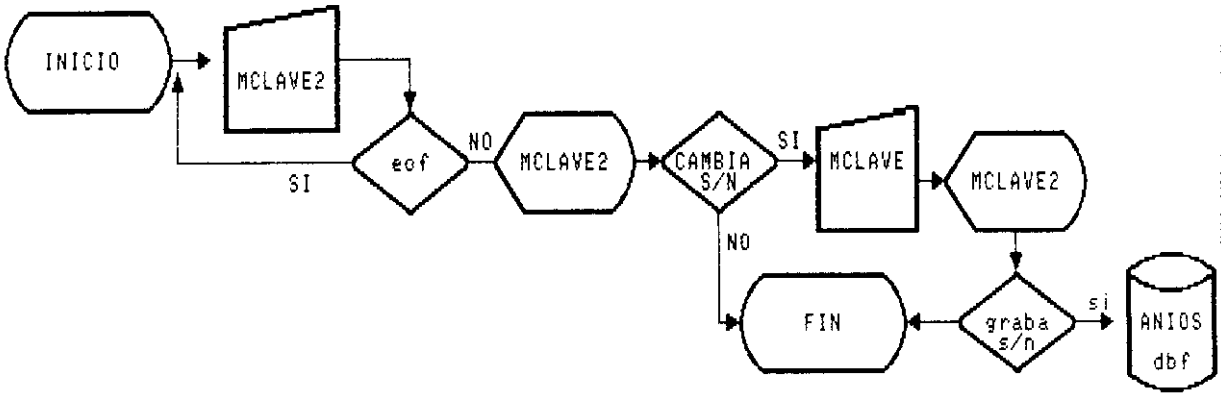
E N T R A D A S

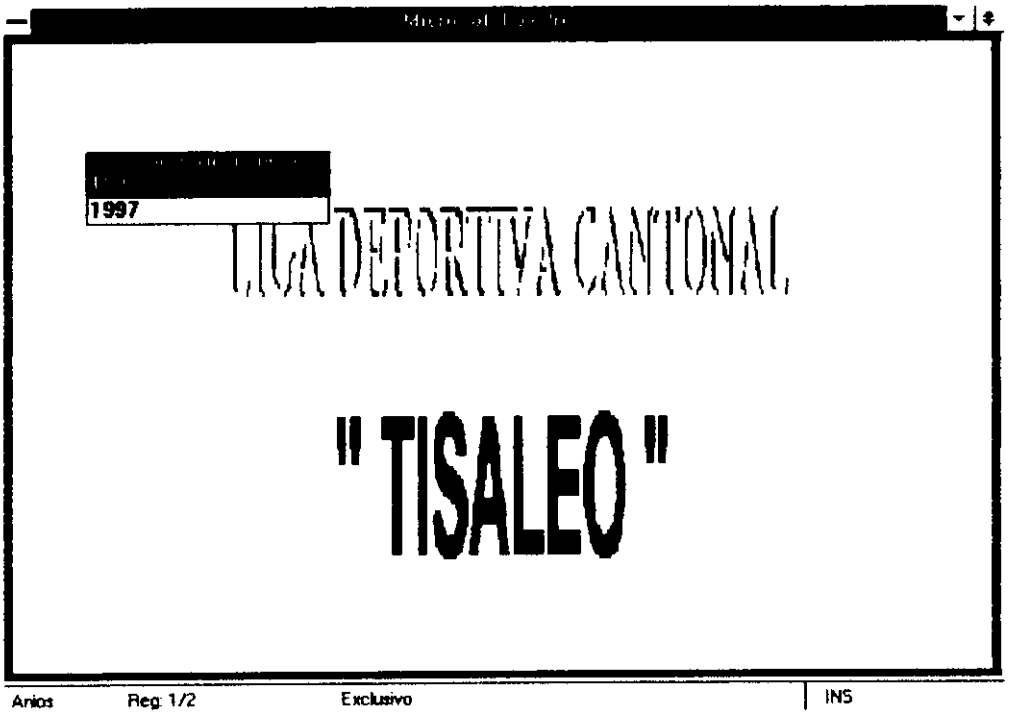
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCLAVE2	CARACTER		CONTIENE EL PATH DEL PERIODO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CLAVE2	CARACTER		ALMACENARA EL PATH DEL PERIODO EN LA BASE DE DATOS

D I A G R A M A D E F L U J O




1997
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
Anios
Reg: 1/2
Exclusivo
INS

LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
Anios
Reg: 1/1
Exclusivo
INS

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BORRAPERI	ALMACEN.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: BORRA UN PERIODO DE UNA LIGA DEPORTIVA YA EXISTENTE

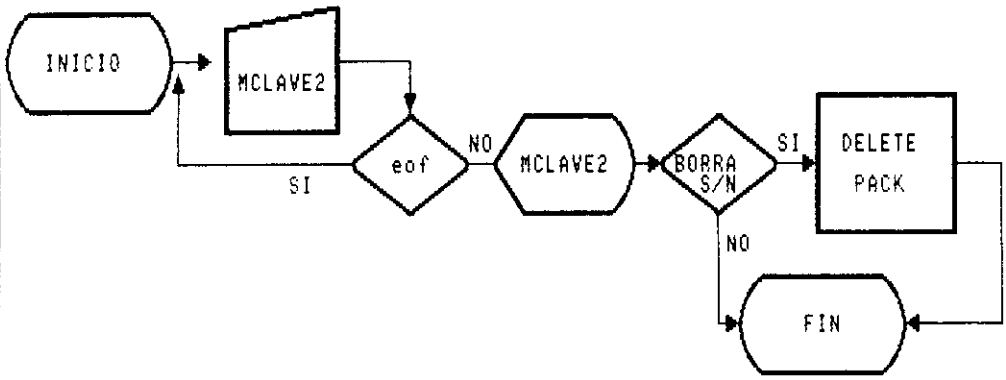
E N T R A D A S

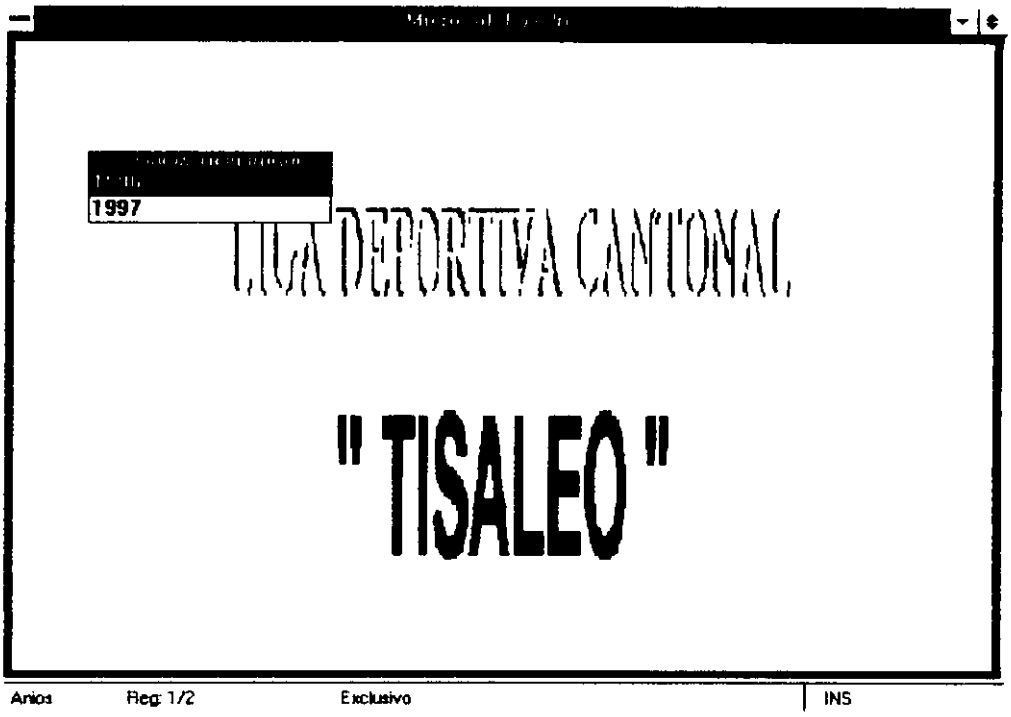
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCLAVE2	CARACTER		CONTIENE EL PATH DEL PERIODO

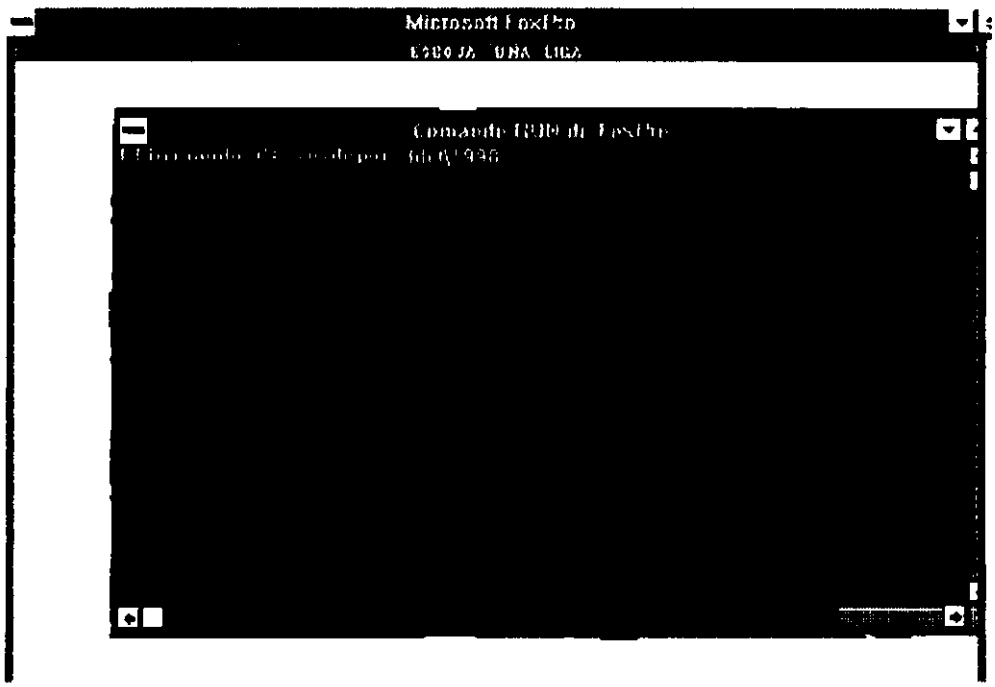
S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION

D I A G R A M A D E F L U J O




1997
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
Anios
Reg: 1/2
Exclusivo
INS


Microsoft FoxPro

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	EQUIPOS	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE EQUIPOS

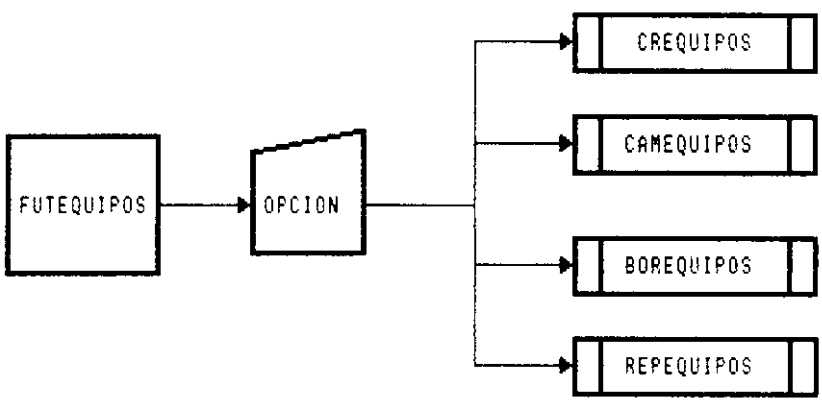
E N T R A D A S

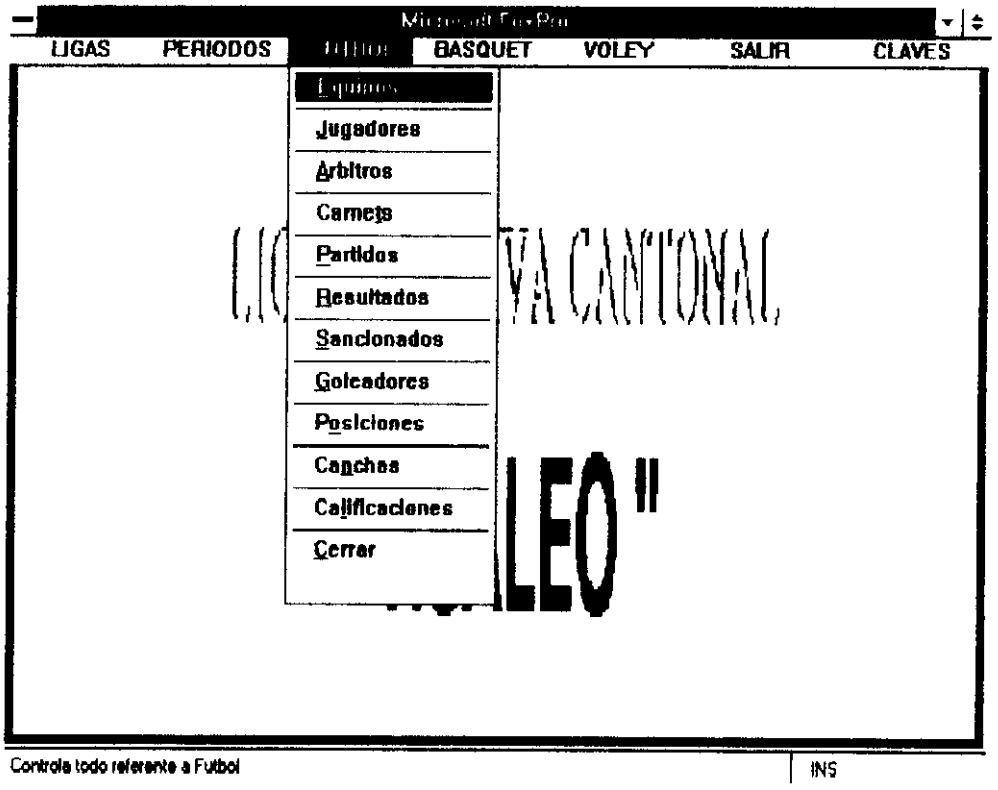
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
op	NUMERICO		INGRESARA CREAR, CAMBIAR, SELECCIONAR Y ELIMINAR EQUIPOS DE FUTBOL

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CREQUIPOS			CREA UN EQUIPO DE FUTBOL
CAMEQUIPOS			CAMBIA LOS DATOS DE UN EQUIPO EXISTENTE
BOREQUIPOS			BORRA UN EQUIPO DE FUTBOL
REPEQUIPOS			IMPRIME POR PANTALLA O IMPRESORA LOS EQUIPOS DE FUTBOL

D I A G R A M A D E F L U J O




LIGAS
PERIODOS
EQUIPOS
BASQUET
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Sancionados
Goleadores
Posiciones
Canchas
Calificaciones
Cerrar
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
"TISALEO"
Controla todo referente a Futbol
INS

CONTROL DE EQUIPOS
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
"TISALEO"
CREAR
CAMBIAR
BORRAR
CONSULTAS
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	CAMEQUIPOS	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CAMBIA LOS DATOS DE UN EQUIPO DE FUTBOL YA EXISTENTE

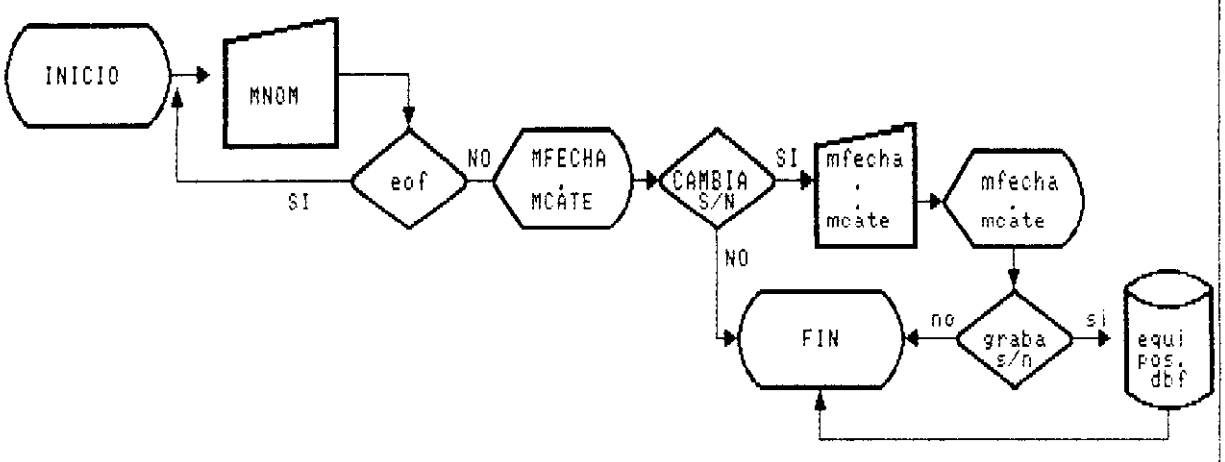
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO
MFECHAFUN	FECHA		CONTIENE LA FECHA DE FUNDACION
MPRESI	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL PRESIDENTE
MVICE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE
MSECRE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL SECRETARIO
MTESO	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL TESORERO
MCATE	NUMERICO		CONTIENE EL NUMERO DE CATEGORIAS

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO
FECHAFUN	FECHA		ALMACENA LA FECHA DE FUNDACION
PRESIDENTE	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL PRESIDENTE
VICEPRESIDE	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE
SECRETARIO	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL SECRETARIO
TESORERO	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL TESORERO
CATEGORIAS	NUMERICO		ALMACENA EL NUMERO DE CATEGORIAS

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BOREQUIPOS	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: BORRA UN EQUIPO DE FUTBOL YA EXISTENTE

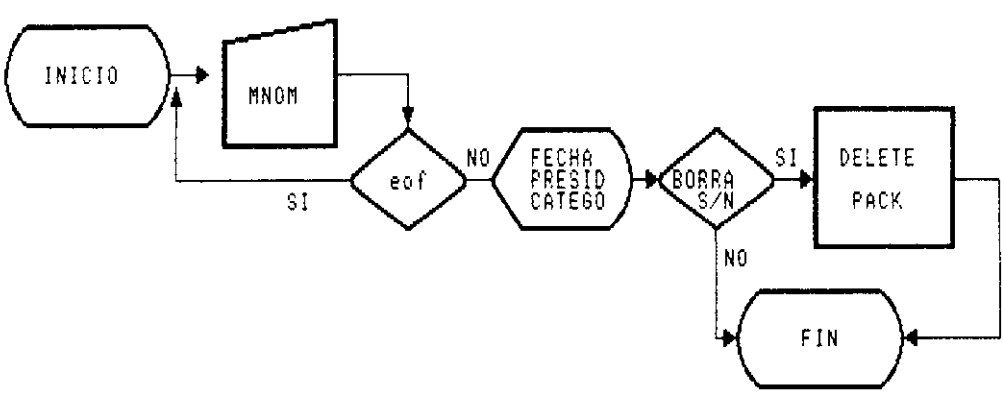
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO
MFECHA	FECHA		CONTIENE LA FECHA DE FUNDACION
MPRESI	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL PRESIDENTE
MVICE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE
MSECRE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL SECRETARIO
MTESO	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL TESORERO
MCATE	NUMERICO		CONTIENE EL # DE CATEGORIAS

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO
FECHAFUN	FECHA		ALMACENA LA FECHA DE FUNDACION
PRESIDENTE	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL PRESIDENTE
VICEPRESI	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE
SECRETARIO	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL SECRETARIO
TESORERO	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL TESORERO
CATEGORIA	NUMERICO		ALMACENA EL # DE CATEGORIAS

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	REPEQUIPOS	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS EQUIPOS POR PANTALLA E IMPRESORA

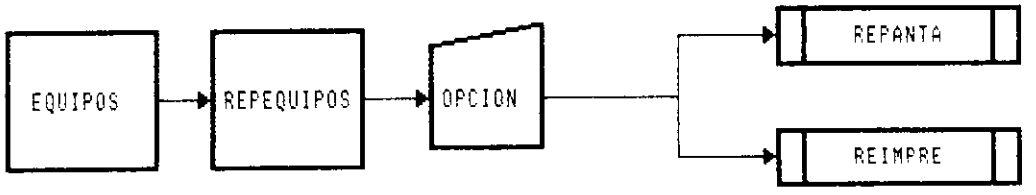
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		IMPRIMIR POR PANTALLA O IMPRESORA LOS EQUIPOS DE FUTBOL

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
REPANTA REPIMPRE			CONSULTA POR PANTALLA LOS EQUIPOS CONSULTA POR IMPRESORA LOS EQUIPOS

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	REPAN2C	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR EQUIPOS DE SEGUNDA CATEGORIA POR PANTALLA

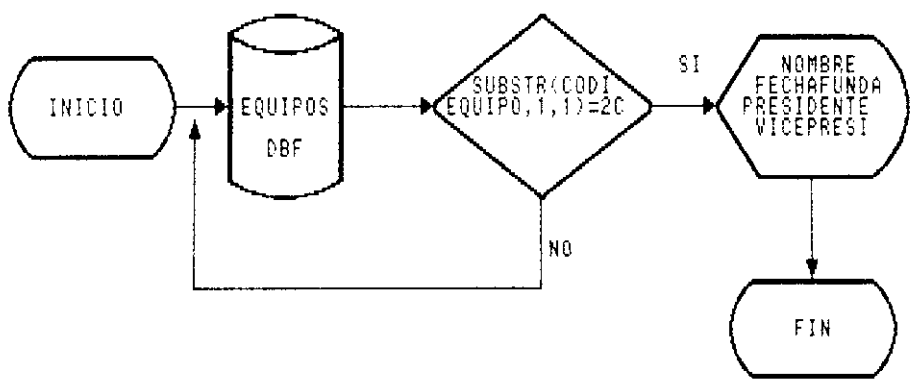
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE FECHAFUN PRESIDENTE VICEPRESI			NOMBRE DEL EQUIPO DE SEGUNDA FECHA DE FUNDACION DEL EQUIPO NOMBRE DEL PRESIDENTE NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	REPIMPRE	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS EQUIPOS POR IMPRESORA

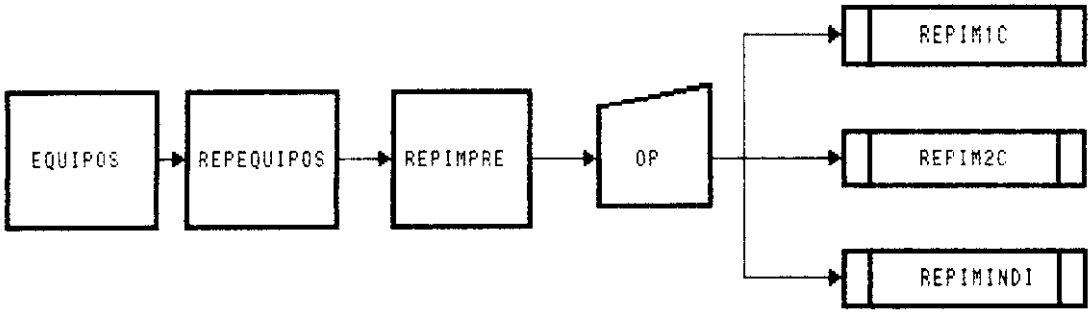
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		IMPRIMIR X IMPRESORA EQUIPOS DE FUTBOL

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
REPIM1C REPIMAN2C REPIMINDI			CONSULTA POR IMPRESORA EQUIPOS DE 1RA. CONSULTA POR IMPRESORA EQUIPOS DE 2DA. CONSULTA POR PANTALLA DE EQUIPOS INDI UALMENTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	REPIM1C	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR EQUIPOS DE PRIMERA CATEGORIA POR IMPRESORA

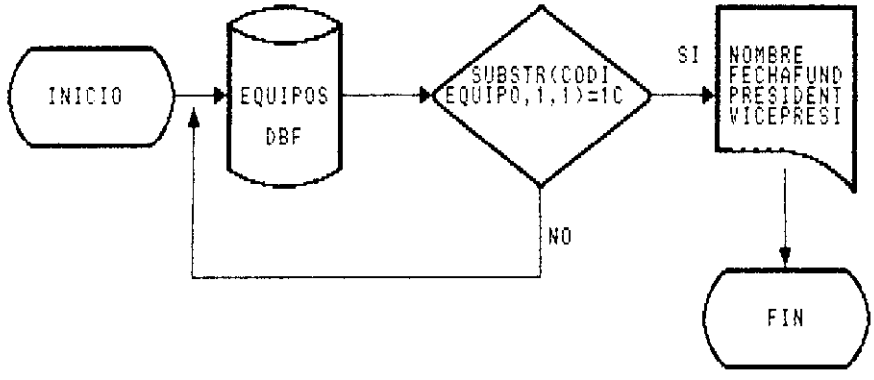
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE FECHAFUN PRESIDENTE VICEPRESI			NOMBRE DEL EQUIPO DE PRIMERA FECHA DE FUNDACION DEL EQUIPO NOMBRE DEL PRESIDENTE NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	REPIM2C	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR EQUIPOS DE SEGUNDA CATEGORIA POR IMPRESORA

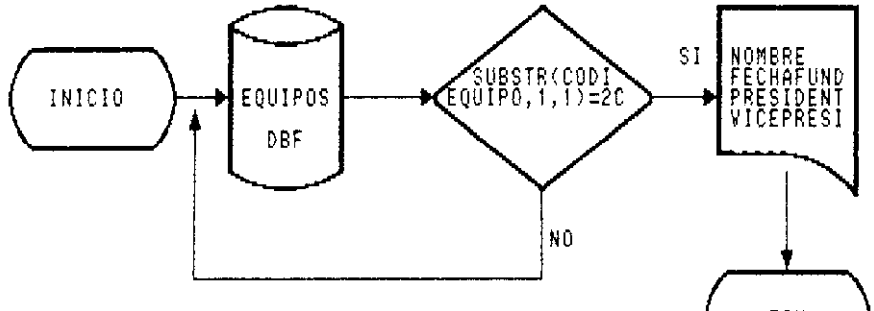
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE FECHAFUN PRESIDENTE VICEPRESI			NOMBRE DEL EQUIPO DE SEGUNDA FECHA DE FUNDACION DEL EQUIPO NOMBRE DEL PRESIDENTE NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	REPIMINDI	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR EQUIPO INDIVIDUALMENTE EQUIPOS POR IMPRESORA

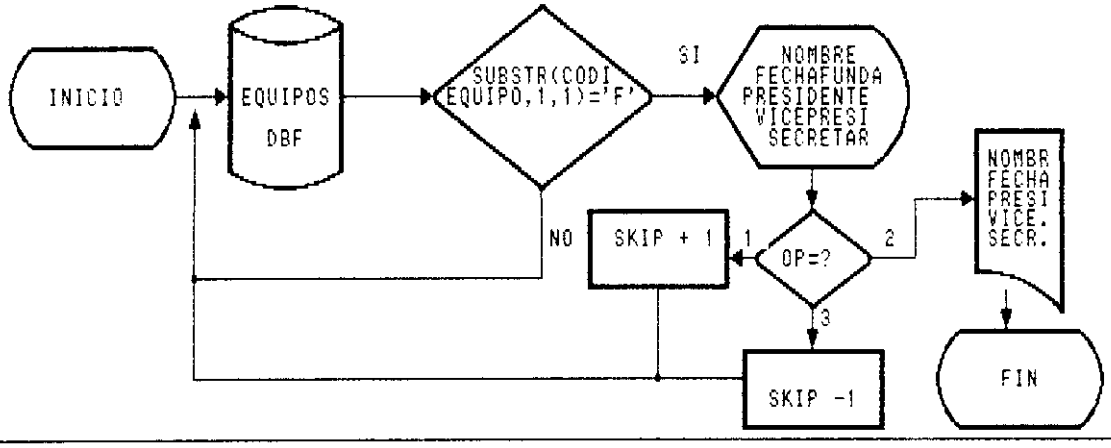
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CODIGO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DEL EQUIPO
FECHAFUNDA	FECHA		DESPLIEGA FECHA DE FUNDACION
PRESIDENTE	CARACTER		DESPLIEGA PRESIDENTE
VICEPRESI	CARACTER		DESPLIEGA VICEPRESIDENTE
SECRETARIO	CARACTER		DESPLIEGA SECRETARIO
TESORERO	CARACTER		DESPLIEGA TESORERO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	FUTJUGADORES	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE JUGADORES DE FUTBOL

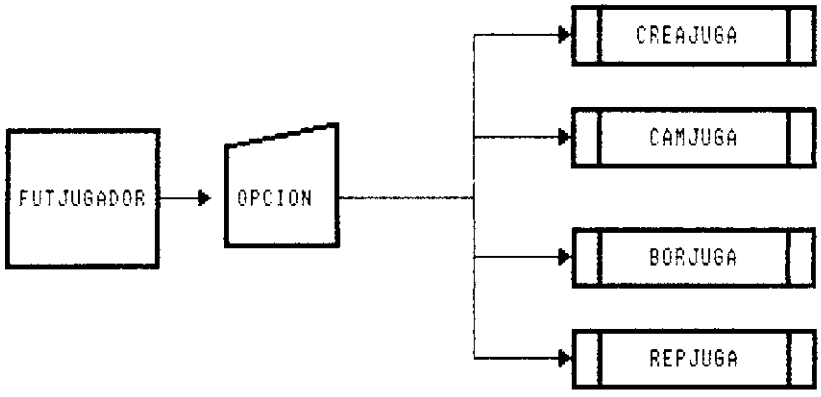
E N T R A D A S

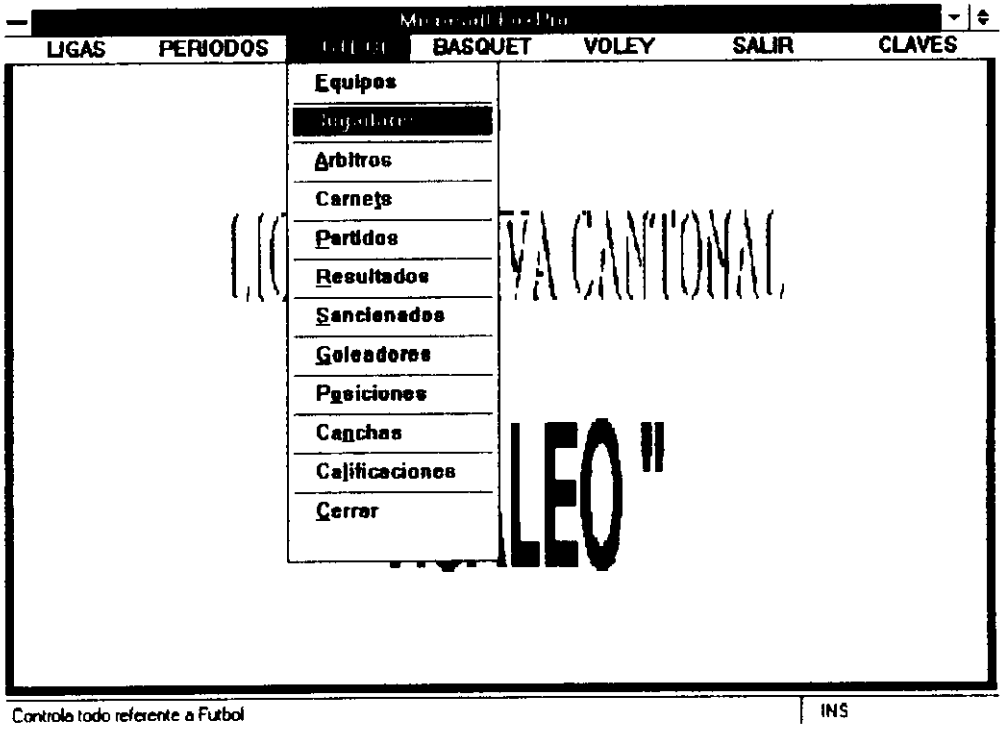
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		INGRESARA CREAR, CAMBIAR, SELECCIONAR Y ELIMINAR JUGADORES DE FUTBOL

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CREAJUGA CAMJUGA BORJUGA REPJUGA			CREA UN JUGADOR DE FUTBOL CAMBIA LOS DATOS DE UN JUGADOR CREADO BORRA UN JUGADOR DE FUTBOL IMPRIME POR PANTALLA O IMPRESORA LOS JUGADORES DE FUTBOL

D I A G R A M A D E F L U J O




LIGAS
PERIODOS
BASQUET
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Sancionados
Goleadores
Posiciones
Canchas
Calificaciones
Cerrar
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
"TISALEO"
Controla todo referente a Futbol
INS

CONTROL DE JUGADORES
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
"TISALEO"
CREAR
CAMBIAR
BORRAR
CONSULTAS
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	CREAJUGA	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CREA UN JUGADOR DE FUTBOL

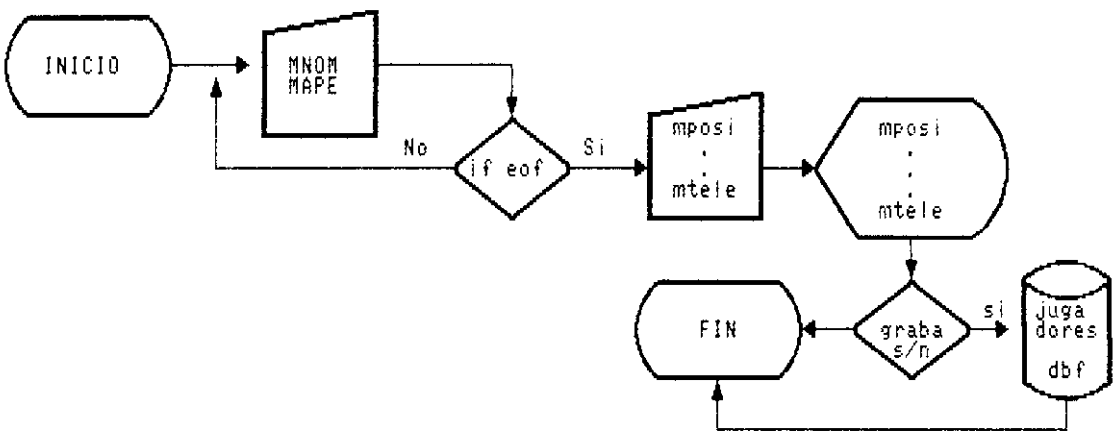
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL JUGADOR
MAPE	CARACTER		CONTIENE EL APELLIDO DEL JUGADOR
MPOSI	CARACTER		CONTIENE LA POSICION DEL JUGADOR
MFECHA	FECHA		CONTIENE LA FECHA DE NACIMIENTO
MLNAC	CARACTER		CONTIENE EL LUGAR DE NACIMIENTO
MCEDU	NUMERICO		CONTIENE LA CEDULA DEL JUGADOR
MDIR	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DEL JUGADOR
MTEL	CARACTER		CONTIENE EL TELEFONO DEL JUGADOR
MEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL EQUIPO DEL JUGADOR
MFOTO	GENERAL		CONTIENE LA FOTO DEL JUGADOR

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		ALMACENARA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHADENA	FECHA		ALMACENARA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARDENA	CARACTER		ALMACENARA EL LUGAR DE NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		ALMACENARA LA CEDULA DEL JUGADOR
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		ALMACENARA EL TELEFONO DEL JUGADOR
EQUIPO	CARACTER		ALMACENARA EL EQUIPO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		ALMACENARA LA FOTO DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	CAMJUGA	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CAMBIA LOS DATOS DE UN JUGADOR DE FUTBOL YA EXISTENTE

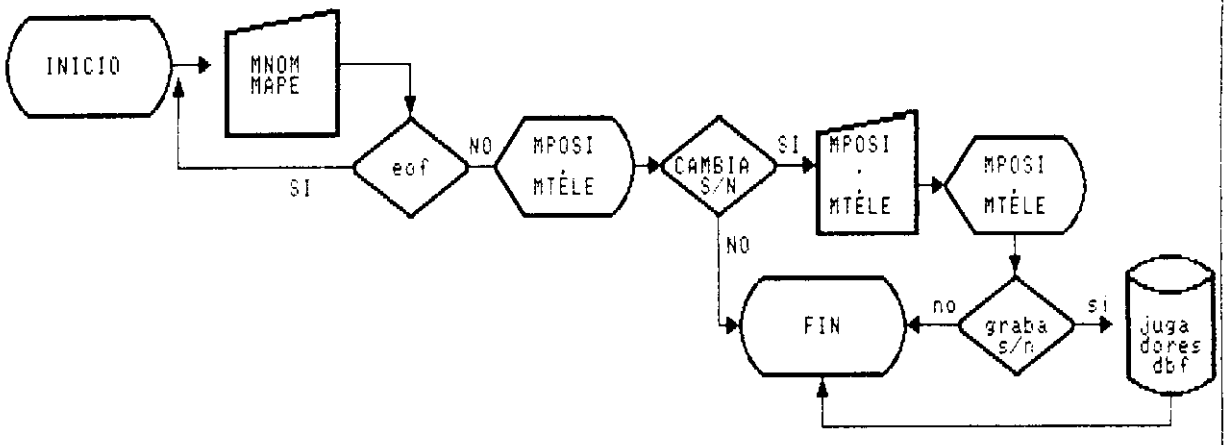
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL JUGADOR
MAPE	CARACTER		CONTIENE EL APELLIDO DEL JUGADOR
MPOSI	CARACTER		CONTIENE LA POSICION DEL JUGADOR
MFECHA	FECHA		CONTIENE LA FECHA DE NACIMIENTO
MLDNA	CARACTER		CONTIENE EL LUGAR DE NACIMIENTO
MCEDU	NUMERICO		CONTIENE EL # DE LA CEDULA
MDIRE	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DEL JUGADOR
MTEL	CARACTER		CONTIENE EL TELEFONO DEL JUGADOR
MEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL EQUIPO DEL JUGADOR
MFOTO	GENERAL		CONTIENE LA FOTO DEL JUGADOR

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		ALMACENARA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHADENA	FECHA		ALMACENARA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARDENA	CARACTER		ALMACENARA EL LUGAR DE NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		ALMACENARA EL # DE LA CEDULA
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		ALMACENARA EL TELEFONO DEL JUGADOR
EQUIPO	CARACTER		ALMACENARA EL EQUIPO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		ALMACENARA LA FOTO DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BORJUGA	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: BORRA UN JUGADOR DE FUTBOL YA EXISTENTE

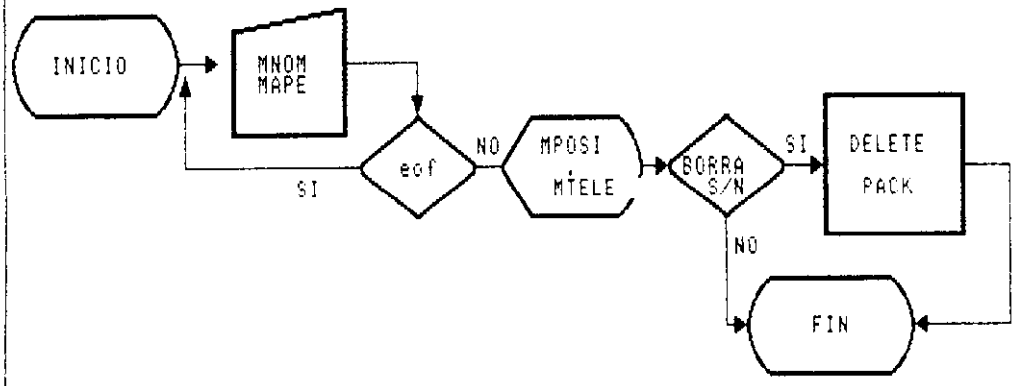
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DEL JUGADOR
MAPE	CARACTER		CONTENDRA EL APELLIDO DEL JUGADOR
MPOSI	CARACTER		CONTENDRA LA POSICION DEL JUGADOR
MFECHA	FECHA		CONTENDRA LA FECHA DE NACIMIENTO
MLDNA	CARACTER		CONTENDRA LUGAR DEL NACIMIENTO
MCEDU	NUMERICO		CONTENDRA CEDULA DEL JUGADOR
MDIRE	CARACTER		CONTENDRA LA DIRECCION DEL JUGADOR
MTELE	CARACTER		CONTENDRA EL EQUIPO DEL JUGADOR
MEQUIPO	CARACTER		CONTENDRA LA FOTO DEL JUGADOR
MFOTO	GENERAL		

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		ALMACENARA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHADENA	FECHA		ALMACENARA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARDENA	CARACTER		ALMACENARA LUGAR DEL NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		ALMACENARA CEDULA DEL JUGADOR
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		ALMACENARA EL EQUIPO DEL JUGADOR
EQUIPO	CARACTER		ALMACENARA LA FOTO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	REPJUGA	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS JUGADORE DE FUTBOL POR PANTALLA E IMPRESORA

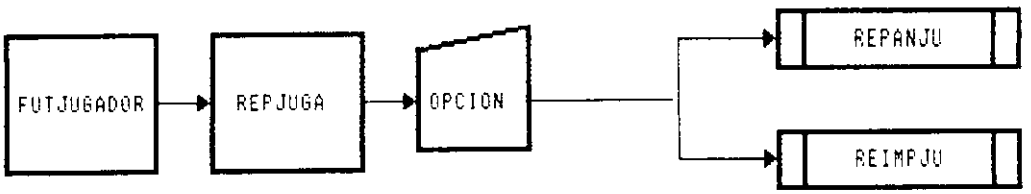
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		IMPRIMIR POR PANTALLA O IMPRESORA LOS JUGADORES DE FUTBOL

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
REPANJU REPIMPJU			CONSULTA POR PANTALLA LOS JUGADORES CONSULTA POR IMPRESORA LOS JUGADORES

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	REPANJU	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR JUGADOR DE FUTBOL POR PANTALLA

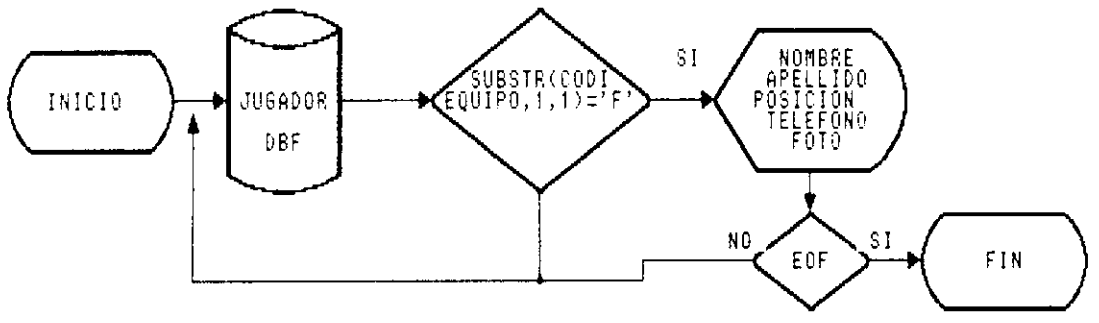
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIE	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		DESPLIEGA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		DESPLIEGA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHADENA	FECHA		DESPLIEGA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARDENA	CARACTER		DESPLIEGA EL LUGAR DE NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		DESPLIEGA LA CEDULA DEL JUGADOR
DIRECCION	CARACTER		DESPLIEGA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		DESPLIEGA EL TELEFONO DEL JUGADOR
EQUIPO	CARACTER		DESPLIEGA EL EQUIPO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		DESPLIEGA LA FOTO DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	REPIMJU	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR JUGADORES DE FUTBOL POR IMPRESORA

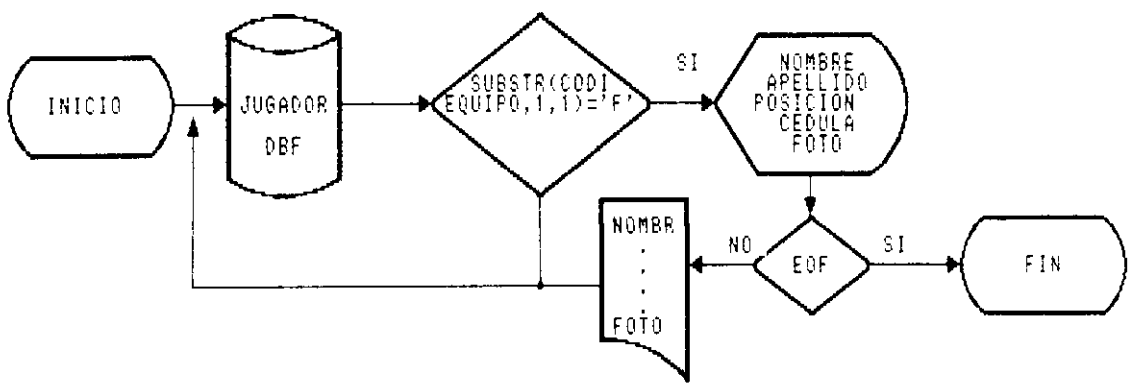
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CODIGO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DEL JUGADOR
FECHAFUNDA	FECHA		DESPLIEGA FECHA DE FUNDACION
PRESIDENTE	CARACTER		DESPLIEGA PRESIDENTE
VICEPRESI	CARACTER		DESPLIEGA VICEPRESIDENTE
SECRETARIO	CARACTER		DESPLIEGA SECRETARIO
TESORERO	CARACTER		DESPLIEGA TESORERO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	FUTARBITROS	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE ARBITROS DE FUTBOL

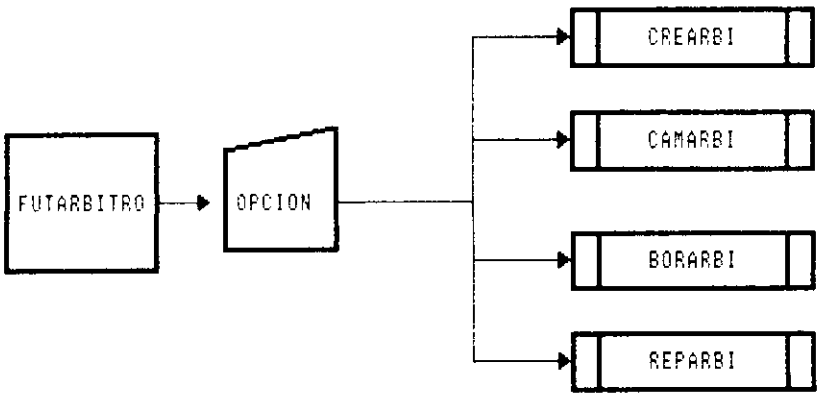
E N T R A D A S

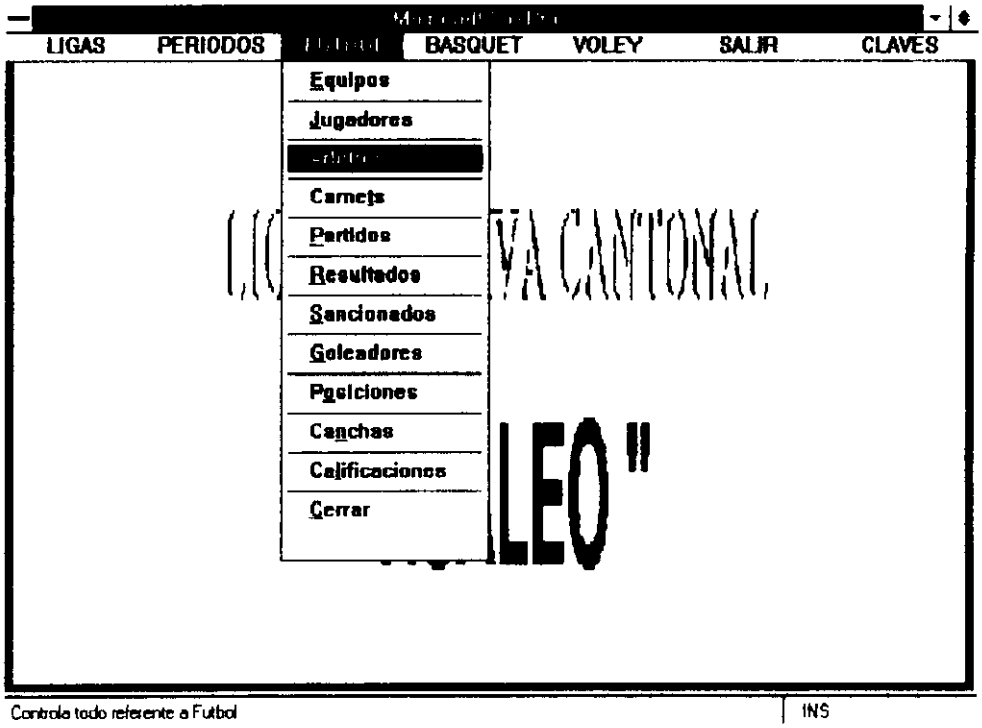
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		INGRESARA CREAR, CAMBIAR, SELECCIONAR Y ELIMINAR ARBITROS DE FUTBOL

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CREARBI CAMARBI BORARBI REPARBI			CREA UN ARBITRO DE FUTBOL CAMBIA LOS DATOS DE UN ARBITRO CREADO BORRA UN ARBITRO DE FUTBOL IMPRIME POR PANTALLA O IMPRESORA LOS ARBITROS DE FUTBOL

D I A G R A M A D E F L U J O




LIGAS
PERIODOS
BASQUET
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Carnets
Partidos
Resultados
Sancionados
Goleadores
Posiciones
Canchas
Calificaciones
Cerrar
VA CANTONAL
LEO "
Controla todo referente a Futbol
INS

CONTROL DE ARBITROS
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CREAR
CAMBIAR
BORRAR
CONSULTAS
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	CREARBI	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CREA UN ARBITRO DE FUTBOL

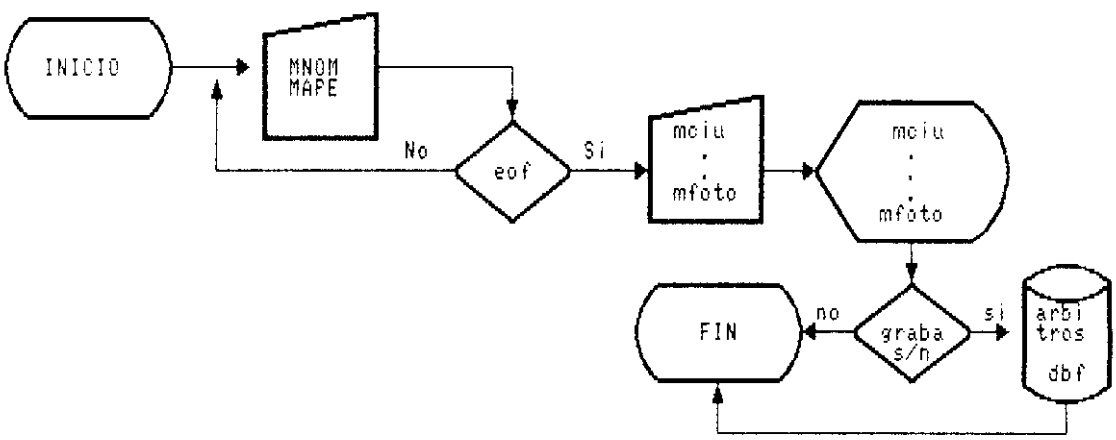
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL ARBITRO
MAPE	CARACTER		CONTIENE EL APELLIDO DEL ARBITRO
MCIU	CARACTER		CONTIENE LA CIUDAD DEL ARBITRO
MCEDU	NUMERIC		CONTIENE LA CEDULA DEL ARBITRO
MDIR	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DEL ARBITRO
MESCA	CARACTER		CONTIENE EL ESCALAFON DEL ARBITRO
MFOTO	GENERAL		CONTIENE LA FOTO DEL ARBITRO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENRA EL NOMBRE DEL ARBITRO
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL ARBITRO
CIUDAD	CARACTER		ALMACENARA LA CIUDAD DEL ARBITRO
CEDULA	NUMERIC		ALMACENARA LA CEDULA DEL ARBITRO
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL ARBITRO
ESCALAFON	CARACTER		ALMACENARA EL ESCALAFON DEL ARBITRO
FOTO	GENERAL		ALMACENARA LA FOTO DEL ARBITRO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	CAMARBI	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CAMBIA LOS DATOS DE UN ARBITRO DE FUTBOL YA EXISTENTE

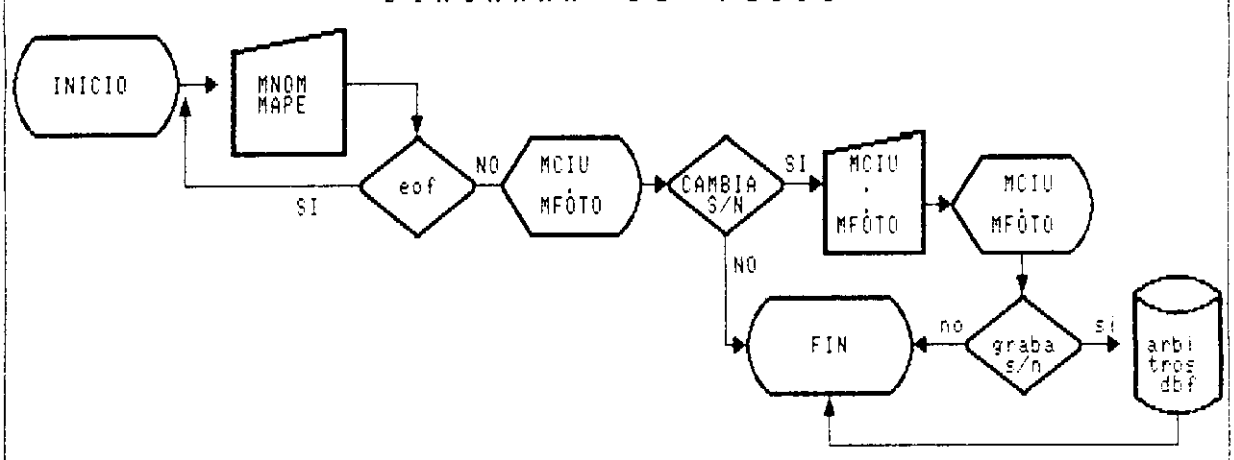
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL ARBITRO
MAPE	CARACTER		CONTIENE EL APELLIDO DEL ARBITRO
MCIU	CARACTER		CONTIENE LA CIUDAD DEL ARBITRO
MCED	NUMERICO		CONTIENE LA CEDULA DEL ARBITRO
MDIR	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DEL ARBITRO
MESC	CARACTER		CONTIENE EL ESCALAFON DEL ARBITRO
MFOTO	GENERAL		CONTIENE LA FOTO DEL ARBITRO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL ARBITRO
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL ARBITRO
CIUDAD	CARACTER		ALMACENARA LA CIUDAD DEL ARBITRO
CEDULA	NUMERICO		ALMACENARA LA CEDULA DEL ARBITRO
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL ARBITRO
ESCALAFON	CARACTER		ALMACENARA EL ESCALAFON DEL ARBITRO
FOTO	GENERAL		ALMACENARA LA FOTO DEL ARBITRO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BORARBI	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: BORRA UN ARBITRO DE FUTBOL YA EXISTENTE

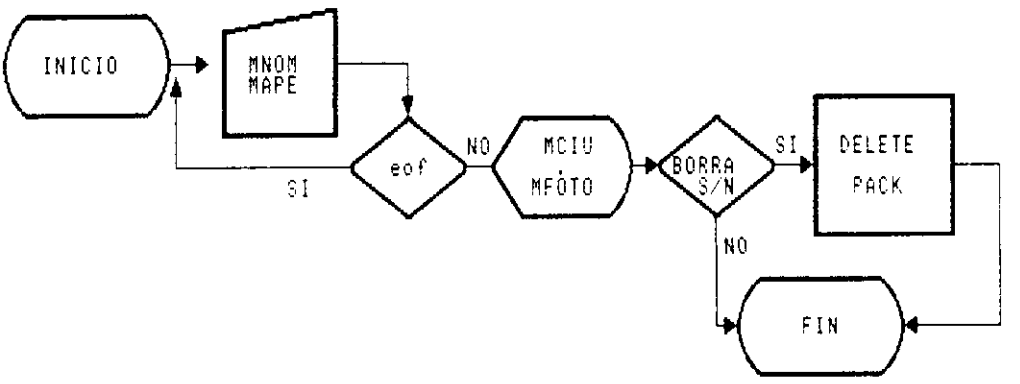
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DEL ARBITRO
MAPE	CARACTER		CONTENDRA EL APELLIDO DEL ARBITRO
MCIU	CARACTER		CONTENDRA LA CIUDAD DEL ARBITRO
MCED	NUMERICO		CONTENDRA LA CEDULA DEL ARBITRO
MDIR	CARACTER		CONTENDRA LA DIRECCION DEL ARBITRO
MESCA	CARACTER		CONTENDRA EL ESCALAFON DEL ARBITRO
MFOTO	GENERAL		CONTENDRA LA FOTO DEL ARBITRO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL ARBITRO
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL ARBITRO
CIUDAD	CARACTER		ALMACENARA LA CIUDAD DEL ARBITRO
CEDULA	NUMERICO		ALMACENARA LA CEDULA DEL ARBITRO
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL ARBITRO
ESCALAFON	CARACTER		ALMACENARA EL ESCALAFON DEL ARBITRO
FOTO	GENERAL		ALMACENARA LA FOTO DEL ARBITRO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	REPARBI	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS ARBITROS DE FUTBOL POR PANTALLA E IMPRESORA

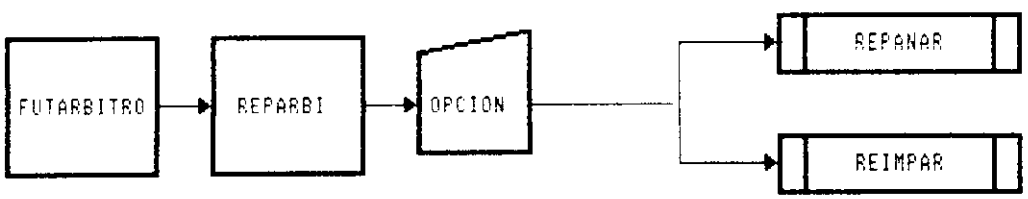
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		IMPRIMIR POR PANTALLA O IMPRESORA LOS ARBITROS DE FUTBOL

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
REPANAR REPIMPAR			CONSULTA POR PANTALLA LOS ARBITROS CONSULTA POR IMPRESORA LOS ARBITROS

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	REPANAR	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR ARBITROS DE FUTBOL POR PANTALLA

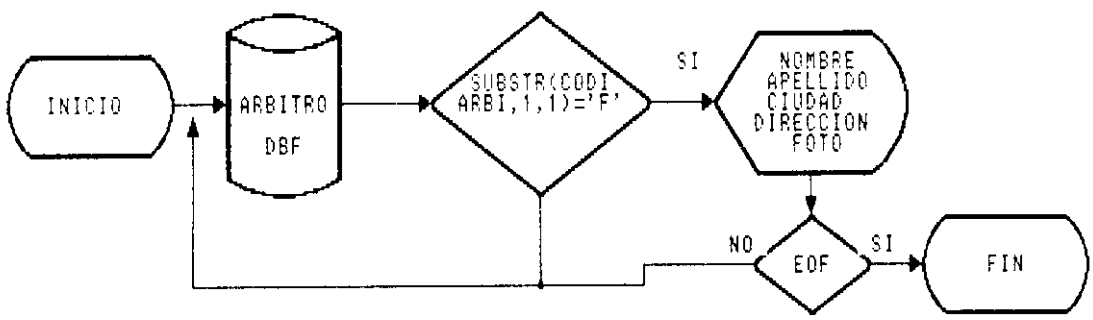
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIA	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL ARBITRO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DEL ARBITRO
APELLIDO	CARACTER		DESPLIEGA EL APELLIDO DEL ARBITRO
CIUDAD	CARACTER		DESPLIEGA LA CIUDAD DEL ARBITRO
CEDULA	NUMERICO		DESPLIEGA LA CEDULA DEL ARBITRO
DIRECCION	CARACTER		DESPLIEGA LA DIRECCION DEL ARBITRO
ESCALAFON	CARACTER		DESPLIEGA EL ESCALAFON DEL ARBITRO
FOTO	GENERAL		DESPLIEGA LA FOTO DEL ARBITRO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	REPIMAR	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR ARBITROS DE FUTBOL POR IMPRESORA

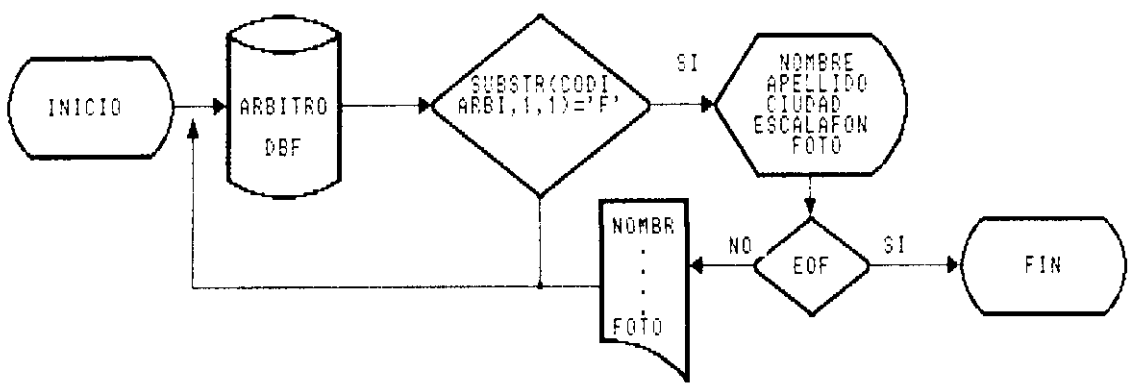
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIA	CARACTER		CODIGO DEL ARBITRO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DEL ARBITRO
APELLIDO	CARACTER		DESPLIEGA APELLIDO DEL ARBITRO
CIUDAD	CARACTER		DESPLIEGA LA CIUDAD DEL ARBITRO
ESCALAFON	CARACTER		DESPLIEGA EL ESCALAFON DEL ARBITRO
FOTO	GENERAL		DESPLIEGA LA FOTO DEL ARBITRO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	FUTCARNETS	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE CARNTES DE FUTBOL

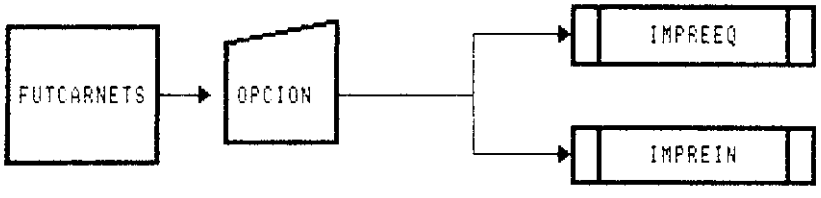
E N T R A D A S

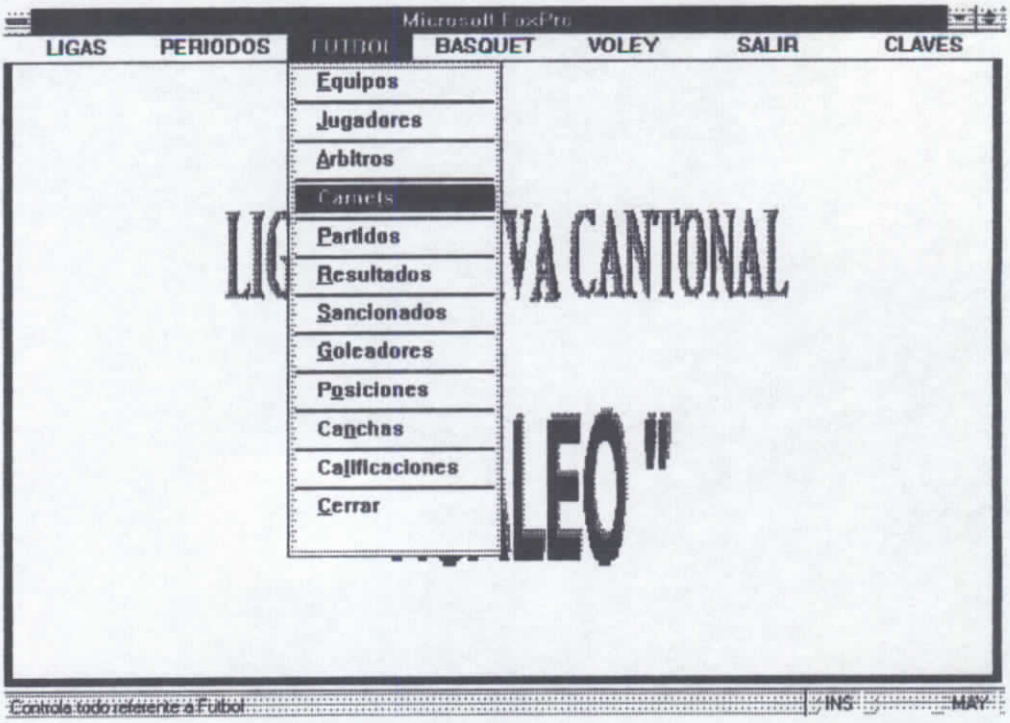
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		CONTROLA LA IMPRESION DE LOS CARNETS DE LOS EQUIPOS DE FUTBOL

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
IMPREEQ IMPREIN			IMPRIME UN EQUIPO DE FUTBOL IMPRIME UN JUGADOR DE UN EQUIPO DE FUTBOL

D I A G R A M A D E F L U J O




Microsoft FoxPro
LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Sancionados
Goleadores
Posiciones
Canchas
Calificaciones
Cerrar
LIG VA CANTONAL
LEO "
Controla todo referente a Futbol
INS
MAY

Microsoft FoxPro
CARNETS
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
POR EQUIPOS
INDIVIDUAL
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPREEQ	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS CARNETS DE UN EQUIPO DE FUTBOL

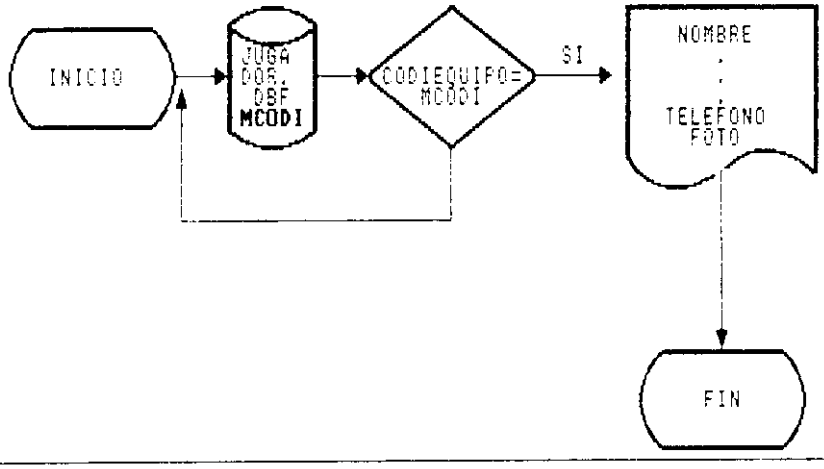
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIE	CARACTER		CONTIENE EN CODIGO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		DESPLEGARA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		DESPLEGARA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHADENA	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARDENA	CARACTER		DESPLEGARA EL LUGAR DE NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		DESPLEGARA LA CEDULA DEL JUGADOR
DIRECCION	CARACTER		DESPLEGARA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		DESPLEGARA EL TELEFONO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		DESPLEGARA LA FOTO DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPREIN	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS CARNETS DE UN JUGADOR DE UN EQUIPO DE FUTBOL

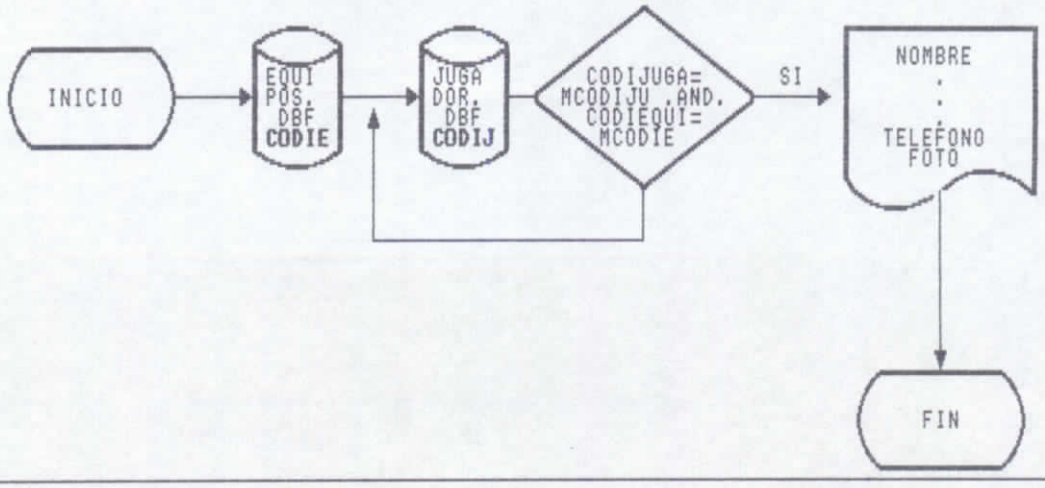
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIE	CARACTER		CONTIENE EN CODIGO DEL EQUIPO
MCODIJU	CARACTER		CONTENDRA EL CODIGO DEL JUGADOR

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		DESPLEGARA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		DESPLEGARA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHADENA	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARDENA	CARACTER		DESPLEGARA EL LUGAR DE NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		DESPLEGARA LA CEDULA DEL JUGADOR
DIRECCION	CARACTER		DESPLEGARA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		DESPLEGARA EL TELEFONO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		DESPLEGARA LA FOTO DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	FUTPARTIDOS	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE PARTIDOS DE FUTBOL

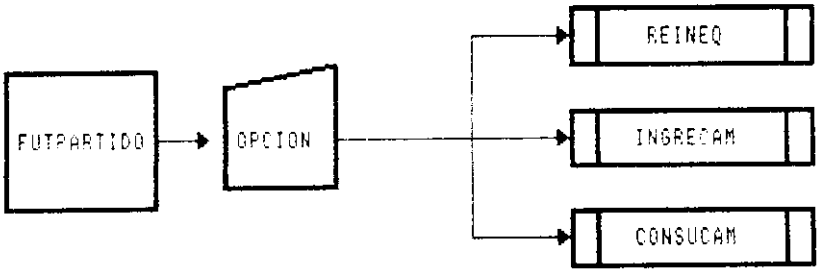
E N T R A D A S

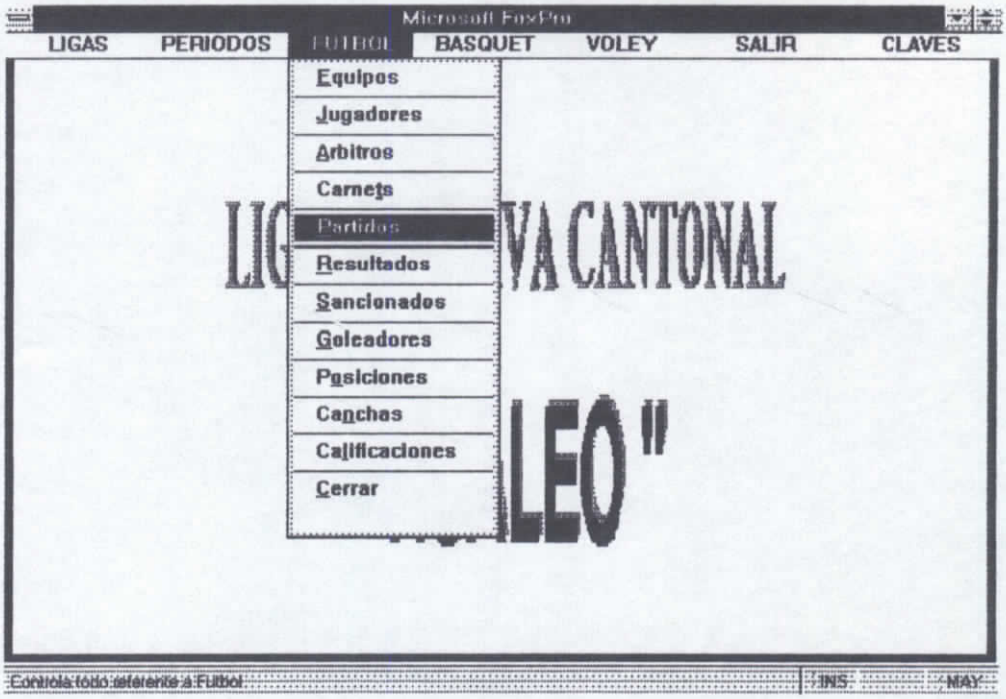
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		CREAR,INGRESAR, CONSULTAR PARTIDOS DE FUTBOL

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
REINEQ INGRECAM CONSUCAM			CREA UN CAMPEONATO DE FUTBOL INGRESAR LAS FECHAS DE FUTBOL CONSULTAR POR PANTALLA E IMPRESORA LAS FECHAS DEL CAMPEONATO

D I A G R A M A D E F L U J O




Microsoft FoxPro
LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Sancionados
Goleadores
Posiciones
Canchas
Calificaciones
Cerrar
LIG VA CANTONAL
LEO "
Controla todo referente a Futbol
INS
NAY

Microsoft FoxPro
CALCULO DE LIGAS
CALCULO DE CAMPEONATO
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CREAR
INGRESAR
BORRAR
CONSULTAS
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 2
SYSDEPORTE	REINEQ	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CALCULA LAS FECHAS DE UN CAMPEONATO DE FUTBOL

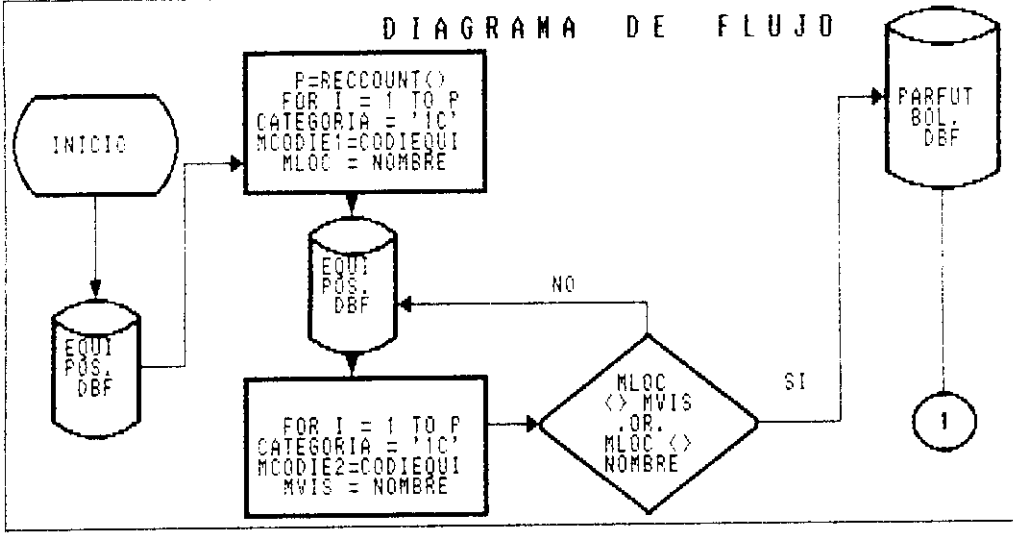
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIE1	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO LOCAL
MCODIE2	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
MCATE	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
MCODIPARTI	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL PARTIDO
MLOC	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
MVIS	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODILOCAL	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL EQUIPO LOCAL
CODIVISITA	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		ALMACENA LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
CODIGOPART	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 2 DE: 2
SYSDEPORTE	REINEQ	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CALCULA LAS FECHAS DE UN CAMPEONATO DE FUTBOL

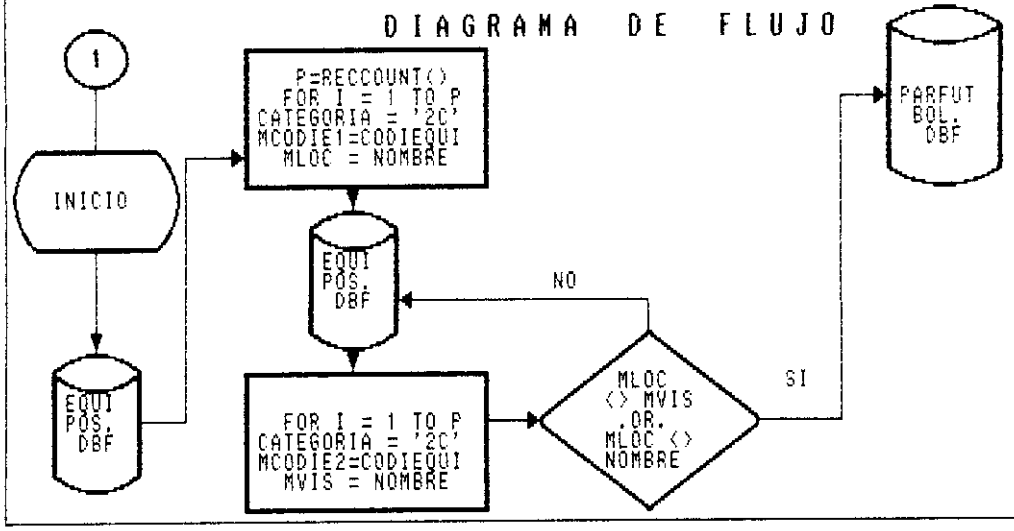
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIE1	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO LOCAL
MCODIE2	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
MCATE	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
MCODIPARTI	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL PARTIDO
MLOC	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
MVIS	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODILOCAL	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL EQUIPO LOCAL
CODIVISITA	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		ALMACENA LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
CODIGOPART	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 3
SYSDEPORTE	INGRECAM	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: INGRESAR LAS FECHAS DE UN CAMPEONATO DE FUTBOL

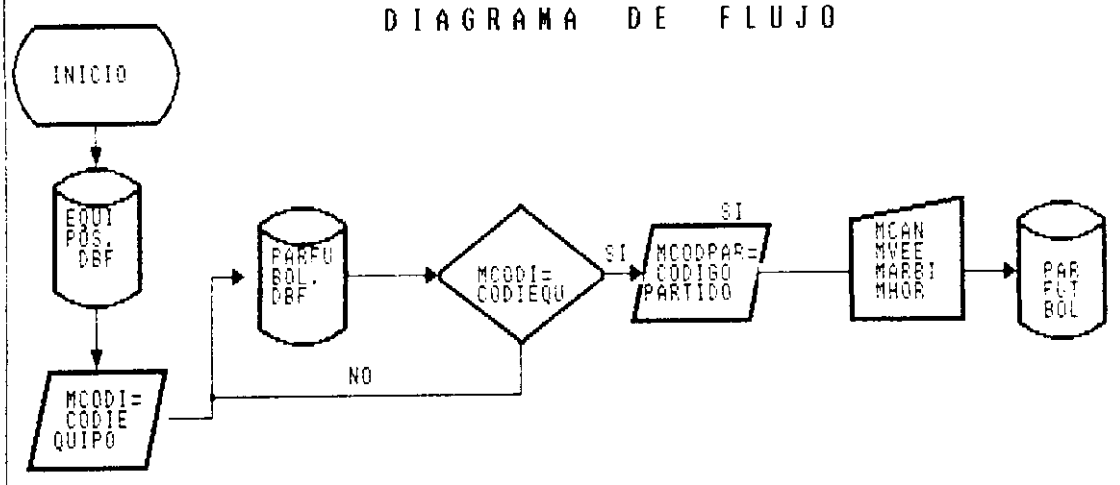
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		CONTENDRA NOMBRE DEL EQUIPO
MCODPAR	CARACTER		CONTIENE CODIGO DEL PARTIDO
MLOC	CARACTER		CONTIENE NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
MVIS	CARACTER		CONTIENE NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
MFE	FECHA		CONTENDRA LA FECHA DEL PARTIDO
MCAN	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DELA CANCHA
MNOMAR	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DEL ARBITRO
MVEE	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DEL VEEDOR
MHORA	CARACTER		CONTENDRA LA HORA DE INICIO DEL PARTIDO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
HORAINITIT	CARACTER		ALMACENARA HORA DE INICIO DEL PARTIDO
CAN	CARACTER		ALMACENARA CANCHA
ARBI	CARACTER		ALMACENARA ARBITRO
VEE	CARACTER		ALMACENARA VEEDOR
NUMEPARTI	NUMERICO		ALMACENARA NUMERO DE PARTIDO
FECHAPAR	FECHA		ALMACENARA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	CONSUCAM	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE REALIZAR CONSULTAS DE FECHAS DE CAMPEONATO POR PANTALLA O IMPRESORA

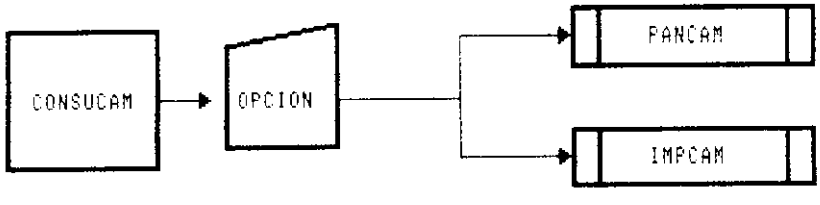
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REALIZAR REPORTES POR PANTALLA O IMPRESORA DE LAS FECHAS DEL CAMPEONATO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
PANCAM IMPCAM			REPORTA FECHAS POR PANTALLA REPORTA FECHAS POR IMPRESORA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	PANCAM	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE REPORTED DE FECHAS POR PANTALLA

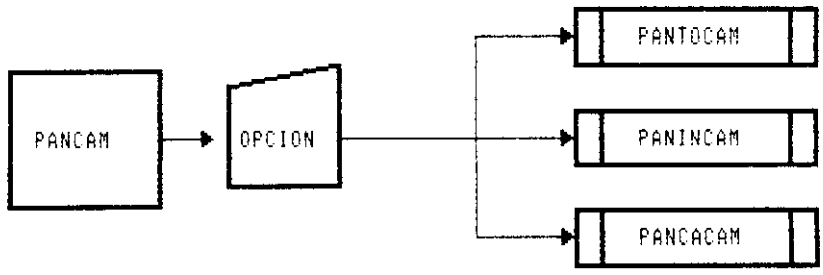
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA FECHAS: TOTALES, POR FECHAS, Y POR CANCHAS.

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
PANTOCAM PANINCAM PANCACAM			REPORTA LAS FECHAS DE TODO EL CAMPEONAT REPORTA LOS PARTIDOS DE UNA FECHA REPORTA LOS PARTIDOS DE UNA CANCHA, TODOS ESTOS POR PANTALLA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	PANTOCAM	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LAS FECHAS DE TODO EL CAMPEONATO POR PANTALLA

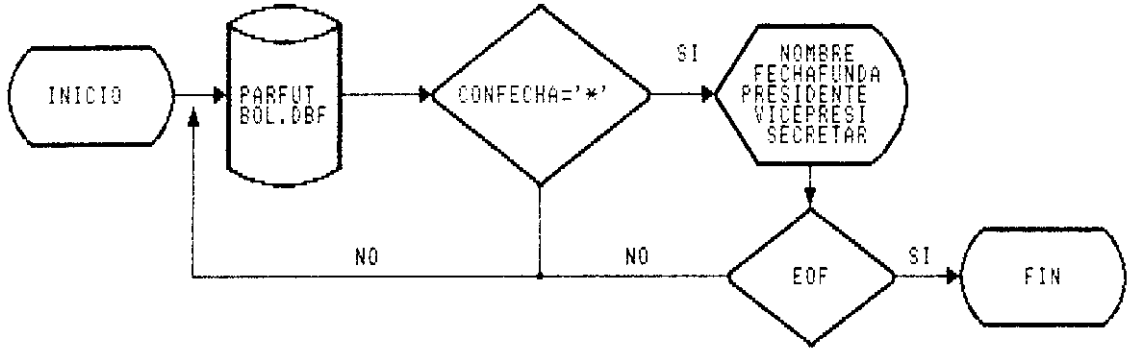
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CARACTER		INDICA SI UN EQUIPO YA TIENE FECHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		DESPLEGARA LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
HORAINIT	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DEL PART.
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	PANINCAM	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS PARTIDOS DE UNA FECHA DEL CAMPEONATO POR PANTALLA

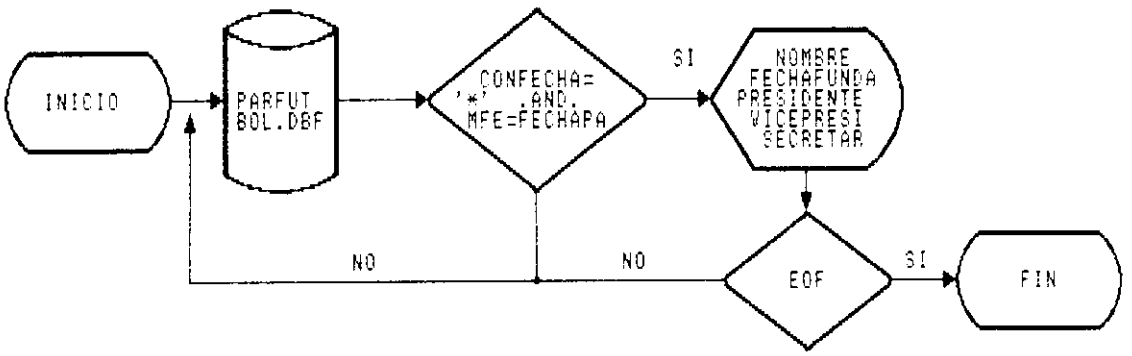
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CARACTER		INDICA SI UN EQUIPO YA TIENE FECHA
FECHAPAR	FECHA		CONTIENE LA FECHA DEL CAMPEONATO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		DESPLEGARA LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
HORAINIT	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DEL PART.
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG:	DE:
SYSDEPORTE	PANCACAM	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA		

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS PARTIDOS DE UNA CANCHA DEL CAMPEONATO POR PANTALLA

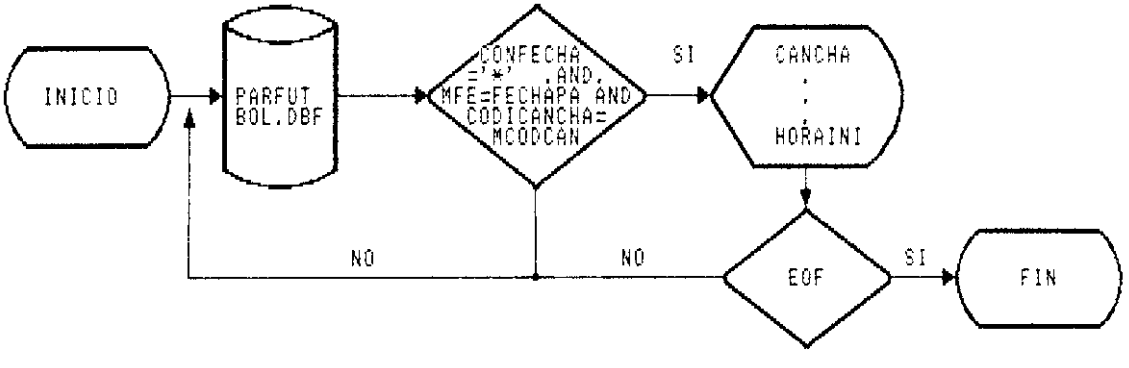
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CARACTER		INDICA SI UN EQUIPO YA TIENE FECHA
CODICAN	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DE LA CANCHA
FECHAPAR	FECHA		CONTIENE LA FECHA DEL PARTIDO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		DESPLEGARA LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
HORAINIT	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DEL PART.
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPCAM	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE REPORTES DE FECHAS POR IMPRESORA

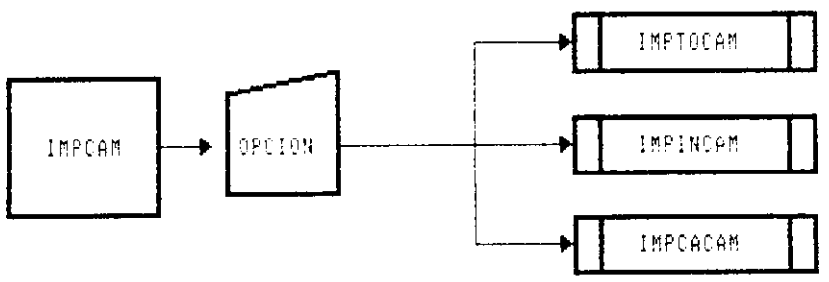
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA FECHAS: TOTALES, POR FECHAS, Y POR CANCHAS.

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
IMPTOCAM IMPINCAM IMPCACAM			REPORTA LAS FECHAS DE TODO EL CAMPEONAT REPORTA LOS PARTIDOS DE UNA FECHA REPORTA LOS PARTIDOS DE UNA CANCHA, TODOS ESTOS POR IMPRESORA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPTOCAM	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LAS FECHAS DE TODO EL CAMPEONATO POR IMPRESORA

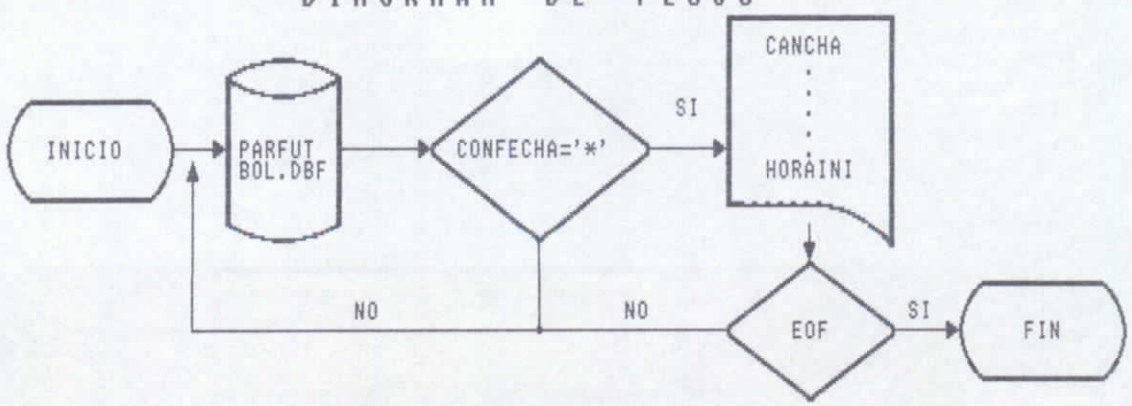
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CARACTER		INDICA SI UN EQUIPO YA TIENE FECHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		DESPLEGARA LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
HORAINIIT	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DEL PART.
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPINCAM	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS PARTIDOS DE UNA FECHA DEL CAMPEONATO POR IMPRESORA

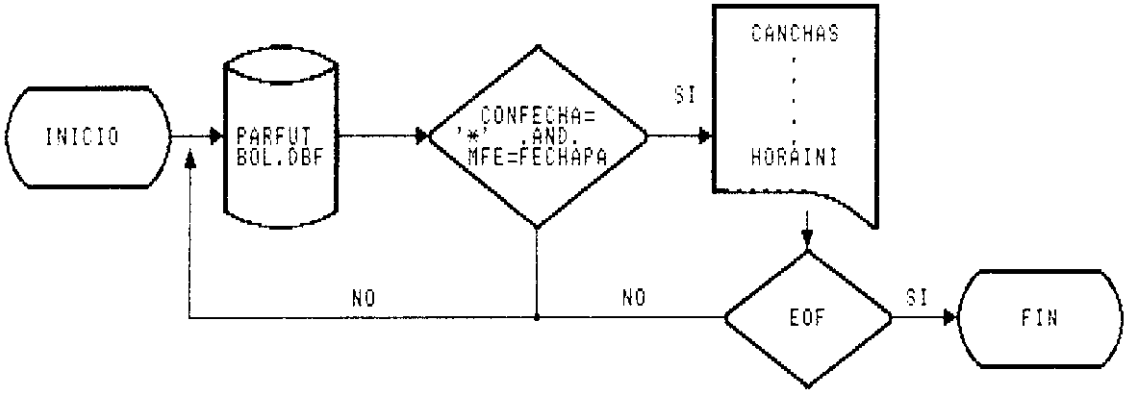
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CARACTER		INDICA SI UN EQUIPO YA TIENE FECHA
FECHAPAR	FECHA		CONTIENE LA FECHA DEL CAMPEONATO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		DESPLEGARA LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
HORAINI1T	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DEL PART.
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPCACAM	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS PARTIDOS DE UNA CANCHA DEL CAMPEONATO POR IMPRESORA

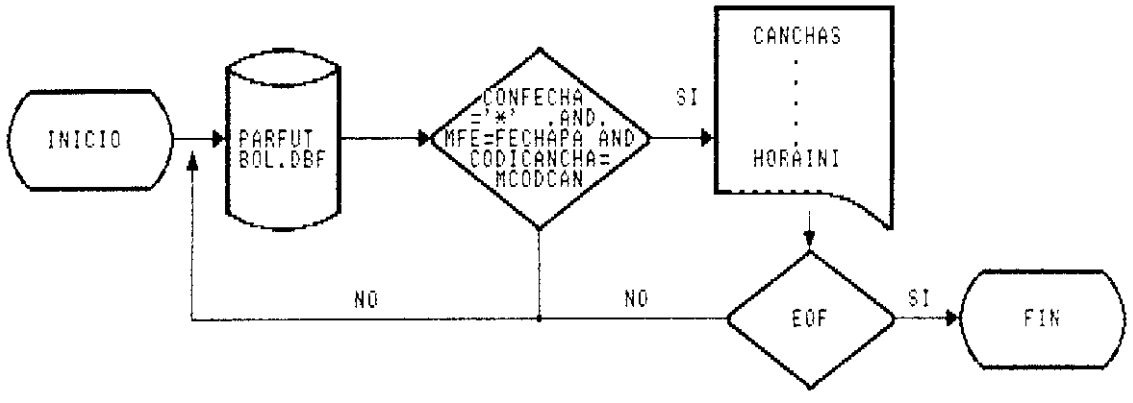
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CARACTER		INDICA SI UN EQUIPO YA TIENE FECHA
CODICAN	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DE LA CANCHA
FECHAPAR	FECHA		CONTIENE LA FECHA DEL PARTIDO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		DESPLEGARA LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
HORAINI1T	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DEL PART.
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BORRACAMPEO	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE BORRAR LAS FECHAS DE UN CAMPEONATO DE FUTBOL

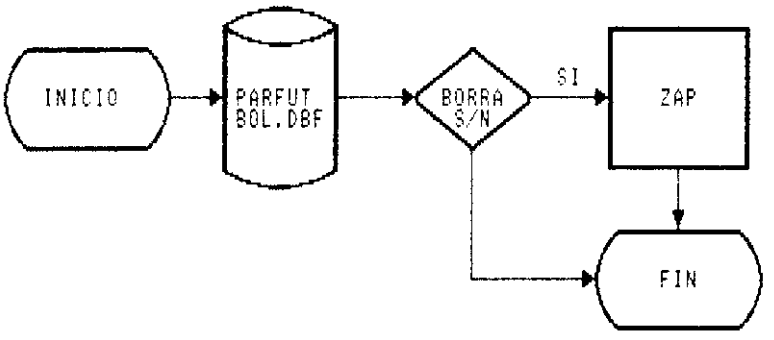
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	FUTRESULTADOS	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE LOS RESULTADOS DE LOS PARTIDOS DE FUTBOL

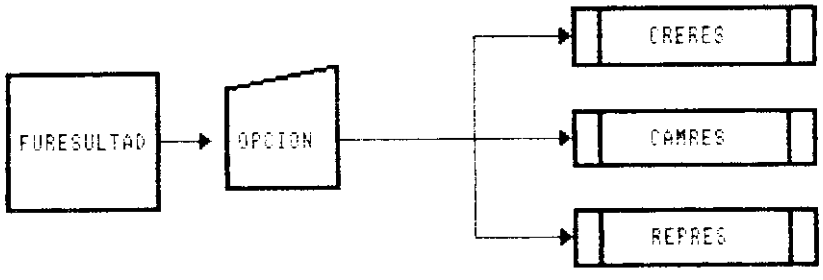
E N T R A D A S

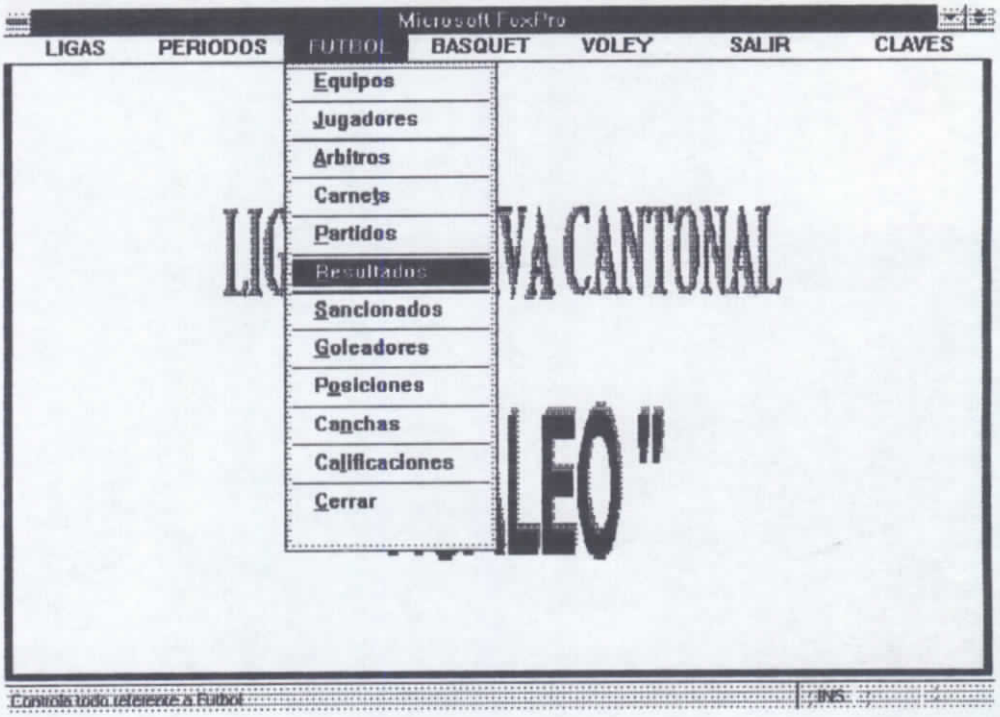
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		CREA, CAMBIA Y REPORTA POR PANTALLA E IMPRESORA LOS RESULTADOS DE LOS PARTIDOS

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CRERES CAMRES REPRES			CREA UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE FUT. CAMBIA LOS RESULTADOS DE PARTIDOS REPORTA POR PANTALLA O IMPRESORA LOS RESULTADOS DE UN PARTIDO DE FUTBOL

D I A G R A M A D E F L U J O




Microsoft FoxPro
LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Sancionados
Goleadores
Posiciones
Canchas
Calificaciones
Cerrar
LIG VA CANTONAL
LEO "
Controla todo referente a Futbol
INS

Microsoft FoxPro
INGRESOS DE RESULTADOS
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CREAR
CAMBIAR
IMPRIMIR
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

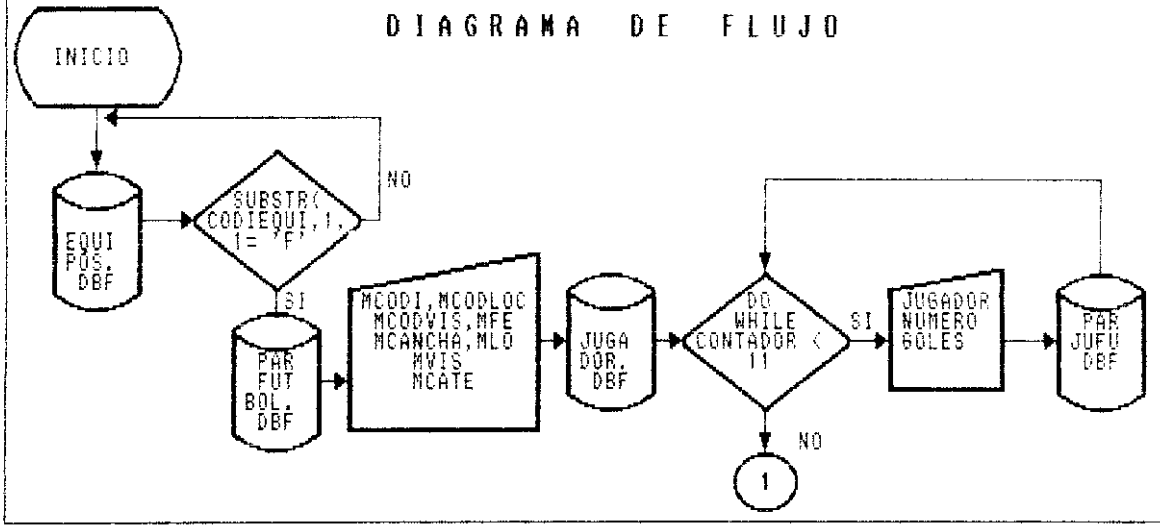
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 2
SYSDEPORTE	CRERES	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CREAR UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE FUTBOL

E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIPAR	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL PARTIDO
MCODLOC	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL LOCAL
MCODVIS	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
MLOC	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
MVIS	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
MCATE	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO
JUGADOR	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL JUGADOR
GOLES	NUMERICO		CONTIENE EL NUMERO DE GOLES
SALE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL QUE SALE
GOLENTRA	CARACTER		CONTIENE EL NUMERO GOLES DE EL QUE ENTRA
MHOR1	CARACTER		CONTIENE LA HORA DE INICIO DEL 1er T.
MHOR2	CARACTER		CONTIENE LA HORA DE INICIO DEL 2do T.
R1TL	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 1er T. L.
R2TL	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 2do T. L.
RFL	NUMERICO		CONTIENE EL RESULTADO FINAL DE LOCAL
R1TV	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 1er T. V.
R2TV	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 2do T. V.
RFV	NUMERICO		CONTIENE EL RESULTADO FINAL DE VISITA
MAMA	NUMERICO		CONTIENE NUMERO DE TARJETAS AMARILLA
MROJA	NUMERICO		CONTIENE NUMERO DE TARJETAS ROJAS
MMOTI	CARACTER		CONTIENE LA SANCION DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

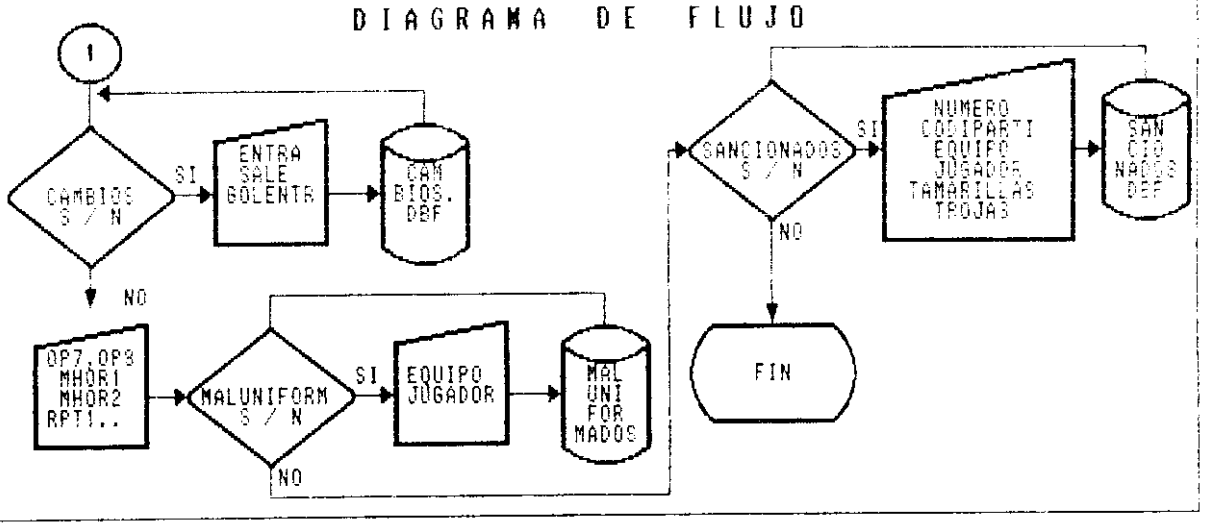
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 2 DE: 2
SYSDEPORTE	CRERES	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CREAR UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE FUTBOL

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIPARTI	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL PARTIDO
CODLOC	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL LOCAL
CODVIS	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
LOCAL	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		ALMACENA LA CATEGORIA DEL EQUIPO
JUGADOR	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL JUGADOR
GOLES	NUMERICO		ALMACENA EL NUMERO DE GOLES
SALE	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL QUE SALE
GOLENTRA	CARACTER		ALMACENA EL NUMERO GOLES DE EL QUE ENTR
HORAINIIT	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE INICIO DEL 1er T.
HORAINI2T	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE INICIO DEL 2do T.
RESITLOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. L.
RES2TLOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. L.
RESFLOC	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DE LOCAL
RESITVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. V.
RES2TVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. V.
RESFVIS	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DE VISITA
AMARILLA	NUMERICO		ALMACENA NUMERO DE TARJETAS AMARILLA
ROJA	NUMERICO		ALMACENA NUMERO DE TARJETAS ROJAS
MOTIVO	CARACTER		ALMACENA LA SANCION DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

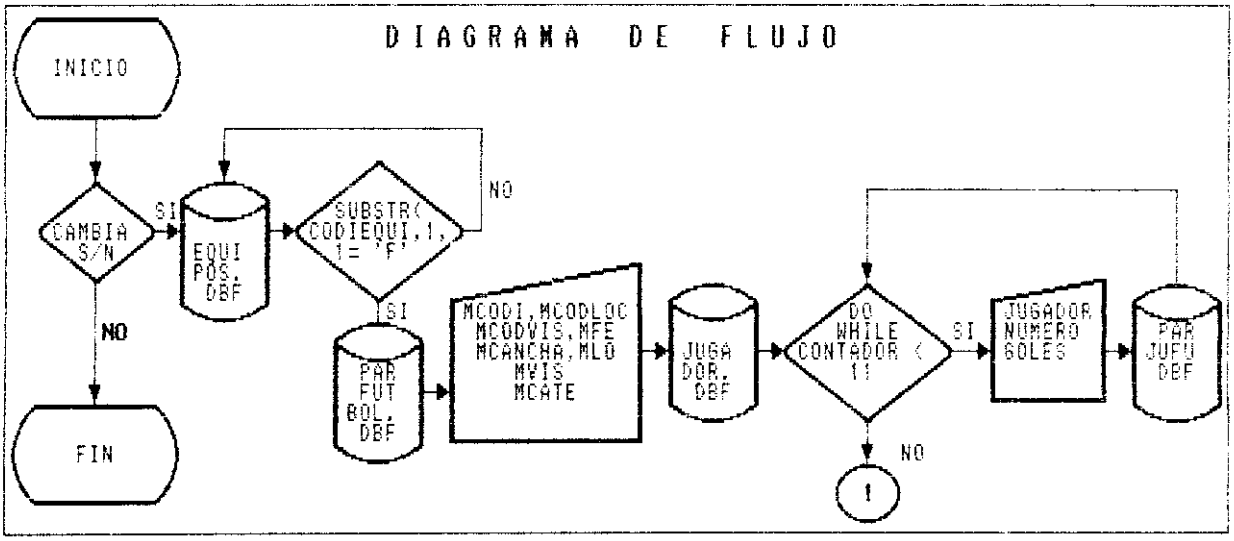
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 2
SYSDEPORTE	CAMRES	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CAMBIAR UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE FUTBOL

E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIPAR	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL PARTIDO
MCODLOC	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL LOCAL
MCODVIS	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
MLOC	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
MVIS	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
MCATE	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO
JUGADOR	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL JUGADOR
GOLES	NUMERICO		CONTIENE EL NUMERO DE GOLES
SALE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL QUE SALE
GOLENTRA	CARACTER		CONTIENE EL NUMERO GOLES DE EL QUE ENTR
MHOR1	CARACTER		CONTIENE LA HORA DE INICIO DEL 1er T.
MHOR2	CARACTER		CONTIENE LA HORA DE INICIO DEL 2do T.
R1TL	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 1er T. L.
R2TL	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 2do T. L.
RFL	NUMERICO		CONTIENE EL RESULTADO FINAL DE LOCAL
R1TV	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 1er T. V.
R2TV	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 2do T. V.
RFV	NUMERICO		CONTIENE EL RESULTADO FINAL DE VISITA
MAMA	NUMERICO		CONTIENE NUMERO DE TARJETAS AMARILLA
MROJA	NUMERICO		CONTIENE NUMERO DE TARJETAS ROJAS
MMOTI	CARACTER		CONTIENE LA SANCION DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

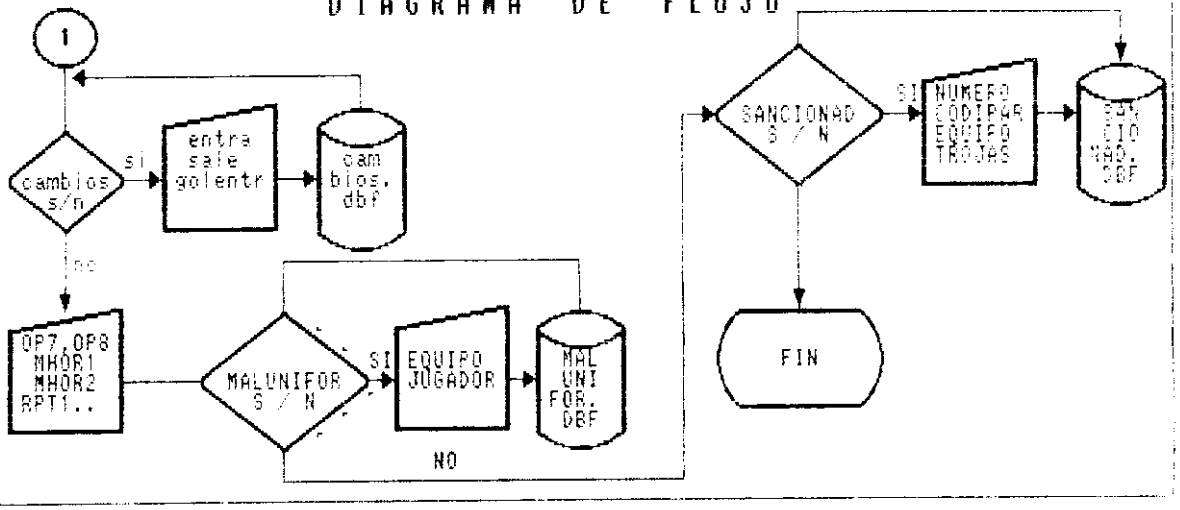
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 2 DE: 3
SYSDEPORTE	CAMRES	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CAMBIAR UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE FUTBOL

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIPARTI	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL PARTIDO
CODLOC	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL LOCAL
CODVIS	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
LOCAL	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		ALMACENA LA CATEGORIA DEL EQUIPO
JUGADOR	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL JUGADOR
GOLES	NUMERICO		ALMACENA EL NUMERO DE GOLES
SALE	CARACTER		NOMBRE JUGADORE QUE SALE
GOLENTRA	NUMERICO		GOLES DEL JUGADOR QUE ENTRA
HORAINI1T	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE INICIO DEL 1er T.
HORAINI2T	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE INICIO DEL 2do T.
RES1TLOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. L.
RES2TLOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. L.
RESFLOC	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DE LOCAL
RES1TVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. V.
RES2TVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. V.
RESFVIS	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DE VISITA
AMARILLA	NUMERICO		ALMACENA NUMERO DE TARJETAS AMARILLAS
ROJA	NUMERICO		NUMERO TARJETAS ROJAS
MOTIVO	CARACTER		ALMACENA LA SANCION DEL JUGADOR

DIAGRAMA DE FLUJO



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

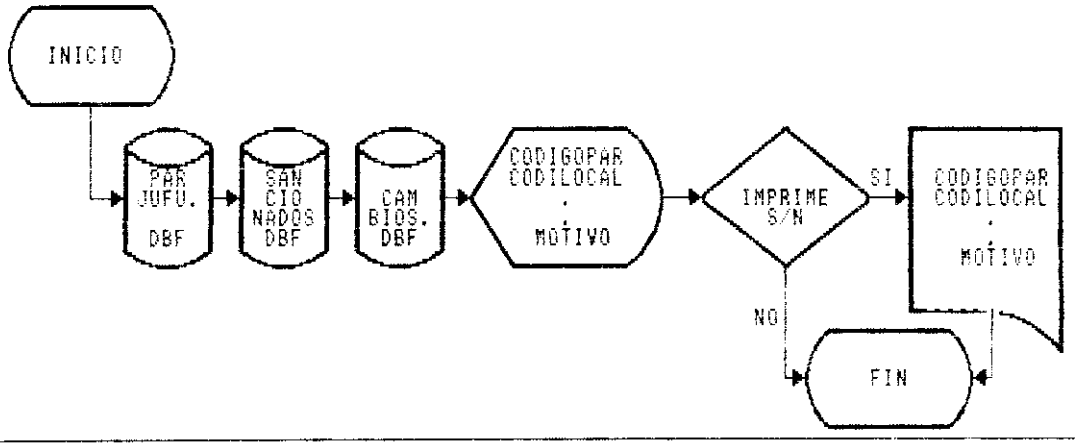
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 2 DE: 2
SYSDEPORTE	REPRES	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE FUTBOL

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIPARTI	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL PARTIDO
CODLOC	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL LOCAL
CODVIS	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
LOCAL	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		ALMACENA LA CATEGORIA DEL EQUIPO
JUGADOR	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL JUGADOR
GOLES	NUMERICO		ALMACENA EL NUMERO DE GOLES
SALE	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL QUE SALE
GOLENTRA	CARACTER		ALMACENA EL NUMERO GOLES DE EL QUE ENTR
HORAINI1T	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE INICIO DEL 1er T.
HORAINI2T	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE INICIO DEL 2do T.
RES1TLOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. L.
RES2TLOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. L.
RESFLOC	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DE LOCAL
RES1TVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. V.
RES2TVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. V.
RESFVIS	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DE VISITA
AMARILLA	NUMERICO		ALMACENA NUMERO DE TARJETAS AMARILLA
ROJA	NUMERICO		ALMACENA NUMERO DE TARJETAS ROJAS
MOTIVO	CARACTER		ALMACENA LA SANCION DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	FUTSANCIONADOS	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE SANCIONADOS DE LOS EQUIPOS DE FUTBOL

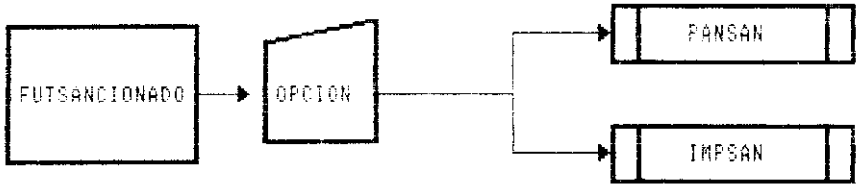
E N T R A D A S

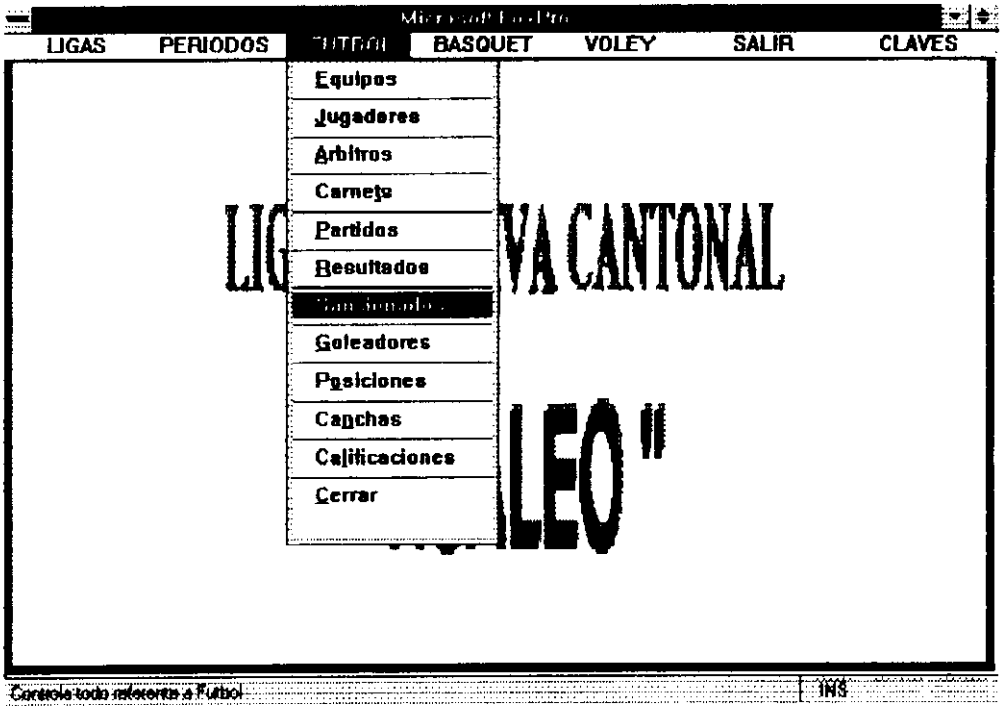
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		IMPRIME LOS SANCIONADOS POR IMPRESORA 0 POR PANTALLA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
PANSAN			DESPLIEGA LOS SANCIONADOS POR PANTALLA
IMPSAN			DESPLIEGA LOS SANCIONADOS POR IMPRESORA

D I A G R A M A D E F L U J O




LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Goleadores
Posiciones
Canchas
Calificaciones
Cerrar
VA CANTONAL
LEO "
Controla todo referente a Futbol
INS

LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
IMPRIMIR
PANTALLA
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	PANSAN	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LOS SANCIONADOS DE CAMPEONATO POR PANTALLA

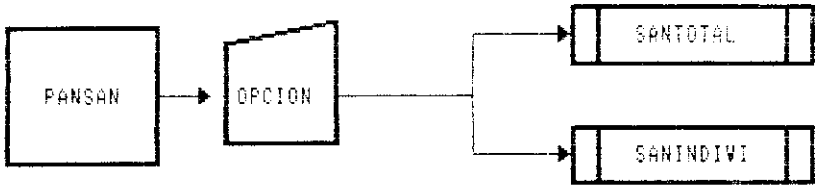
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA LOS SANCIONADOS POR PANTALLA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
SANTOTAL SANINDIVI			DESPLIEGA SANCIONADOS DE TODO EL CAMP. DESPLIEGA LOS SANCIONADOS DE UN EQUIPO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: DE:
SYSDEPORTE	SANTOTAL	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LOS SANCIONADOS DE TODO EL CAMPEONATO POR PANTALLA

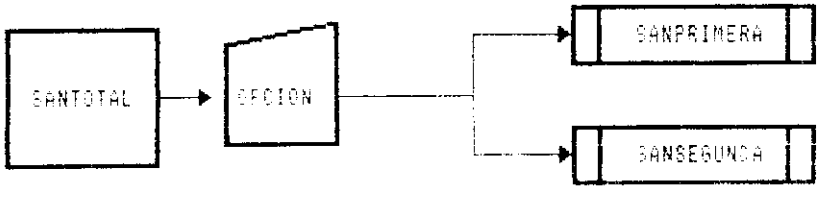
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		DESPLIEGA SANCIONADOS POR PANTALLA DE EQUIPOS DE PRIMERA Y SEGUNDA CATEGORIA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
SANPRIMERA SANSEGUNDA			IMPRIME SANCIONADOS DE EQUIPOS DE 1ra IMPRIME SANCIONADOS DE EQUIPO DE 2da.

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	SANPRIMERA	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LOS SANCIONADOS DE PRIMERA CATEGORIA POR PANTALLA

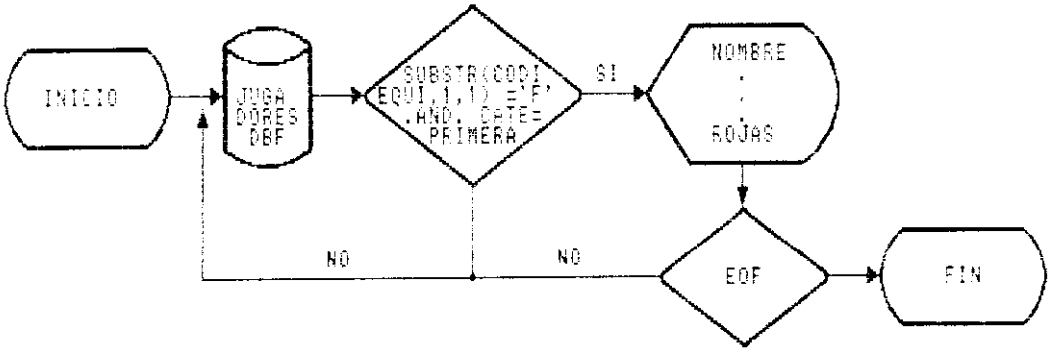
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIGOEQUI	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO DEL SANC.
CATEGORIA	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA EL NOMBRE DEL SANCIONADO
APELLIDO	CARACTER		DESPLIEGA EL APELLIDO DEL SANCIONADO
POSICION	CARACTER		DESPLIEGA LA POSICION DEL SANCIONADO
EQUIPO	CARACTER		DESPLIEGA EL EQUIPO DEL SANCIONADO
AMARILLA	NUMERICO		DESPLIEGA # DE TARJETAS AMARILLAS
ROJAS	NUMERICO		DESPLIEGA EL # DE TARJETAS ROJAS
SUSPENCION	CARACTER		DESPLIEGA LA SUSPENCION DEL SANCIONADO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	SANSEGUNDA	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LOS SANCIONADOS DE SEGUNDA CATEGORIA POR PANTALLA

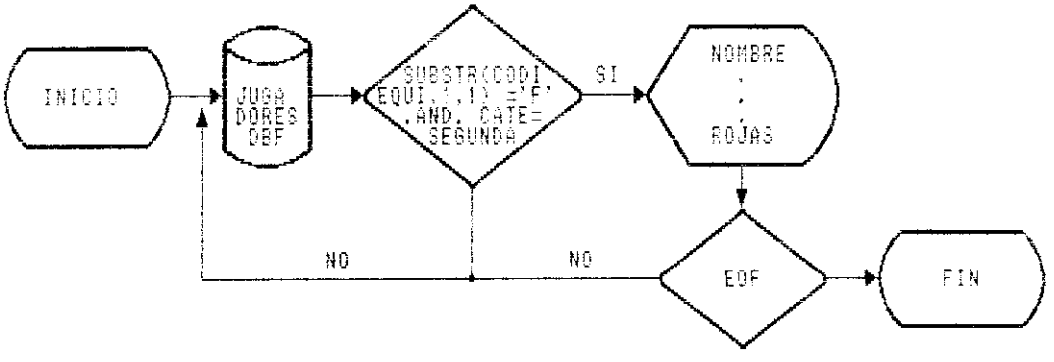
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIGOEQUI	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO DEL SANC.
CATEGORIA	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA EL NOMBRE DEL SANCIONADO
APELLIDO	CARACTER		DESPLIEGA EL APELLIDO DEL SANCIONADO
POSICION	CARACTER		DESPLIEGA LA POSICION DEL SANCIONADO
EQUIPO	CARACTER		DESPLIEGA EL EQUIPO DEL SANCIONADO
AMARILLA	NUMERICO		DESPLIEGA # DE TARJETAS AMARILLAD
ROJAS	NUMERICO		DESPLIEGA EL # DE TARJETAS ROJAS
SUSPENCION	CARACTER		DESPLIEGA LA SUSPENCION DEL SANCIONADO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	SANINDIVI	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LOS SANCIONADOS DE UN EQUIPO POR PANTALLA

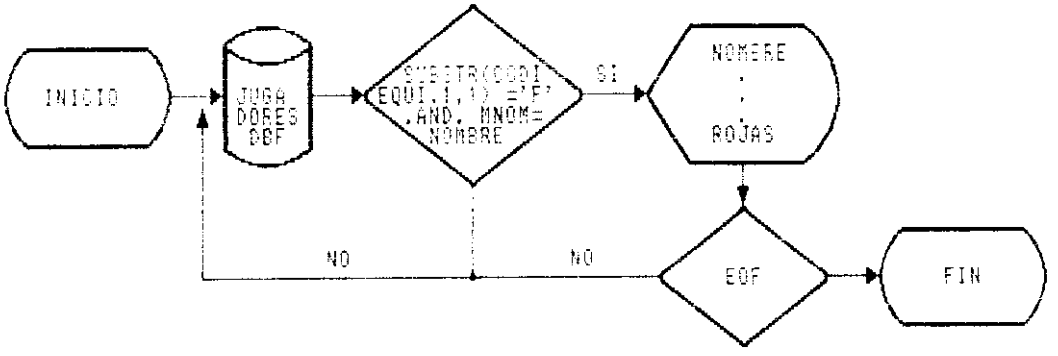
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIGO	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO DEL SANC.
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA EL NOMBRE DEL SANCIONADO
APELLIDO	CARACTER		DESPLIEGA EL APELLIDO DEL SANCIONADO
POSICION	CARACTER		DESPLIEGA LA POSICION DEL SANCIONADO
EQUIPO	CARACTER		DESPLIEGA EL EQUIPO DEL SANCIONADO
AMARILLA	NUMERICO		DESPLIEGA # DE TARJETAS AMARILLAS
ROJAS	NUMERICO		DESPLIEGA EL # DE TARJETAS ROJAS
SUSPENCION	CARACTER		DESPLIEGA LA SUSPENCION DEL SANCIONADO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPSAN	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LOS SANCIONADOS DE CAMPEONATO POR IMPRESORA

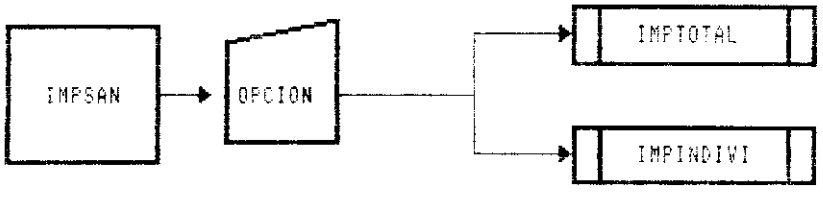
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA LOS SANCIONADOS POR IMPRESORA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
IMPTOTAL IMPINDIVI			IMPRIME SANCIONADOS DE TODO EL CAMP. IMPRIME LOS SANCIONADOS DE UN EQUIPO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPSANTO	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LOS SANCIONADOS DE TODO EL CAMPEONATO POR IMPRESORA

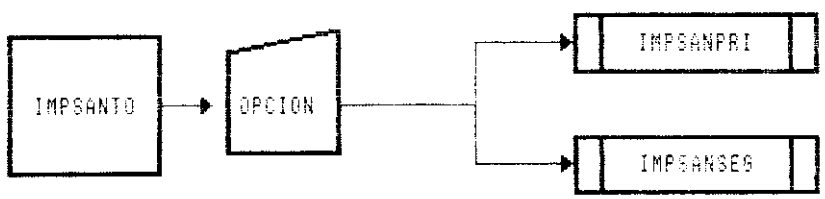
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		DESPLIEGA SANCIONADOS POR IMPRESORA DE EQUIPOS DE PRIMERA Y SEGUNDA CATEGORIA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
IMPSANPRI IMPSANSEG			IMPRIME SANCIONADOS DE EQUIPOS DE 1ra. IMPRIME SANCIONADOS DE EQUIPO DE 2da.

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPSANPRI	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LOS SANCIONADOS DE PRIMERA CATEGORIA POR IMPRESORA

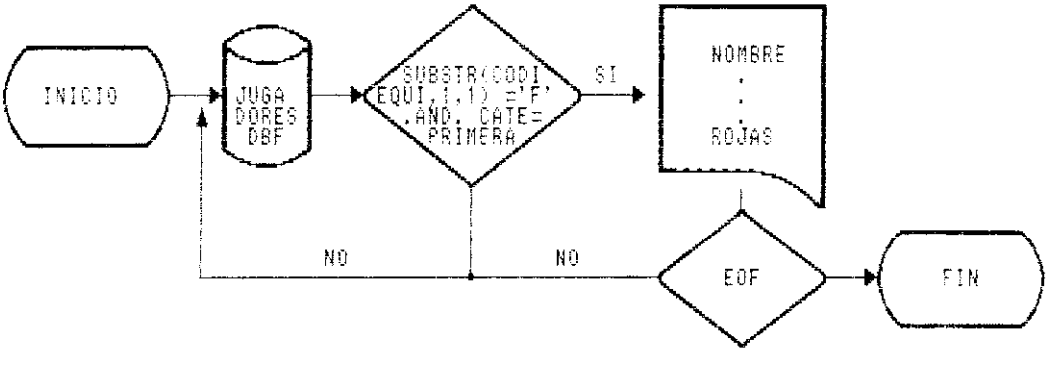
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIGOEQUI	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO DEL SANC.
CATEGORIA	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA EL NOMBRE DEL SANCIONADO
APELLIDO	CARACTER		DESPLIEGA EL APELLIDO DEL SANCIONADO
POSICION	CARACTER		DESPLIEGA LA POSICION DEL SANCIONADO
EQUIPO	CARACTER		DESPLIEGA EL EQUIPO DEL SANCIONADO
AMARILLA	NUMERICO		DESPLIEGA # DE TARJETAS AMARILLAS
ROJAS	NUMERICO		DESPLIEGA EL # DE TARJETAS ROJAS
SUSPENCION	CARACTER		DESPLIEGA LA SUSPENCION DEL SANCIONADO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPSANSEG	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LOS SANCIONADOS DE SEGUNDA CATEGORIA POR IMPRESORA

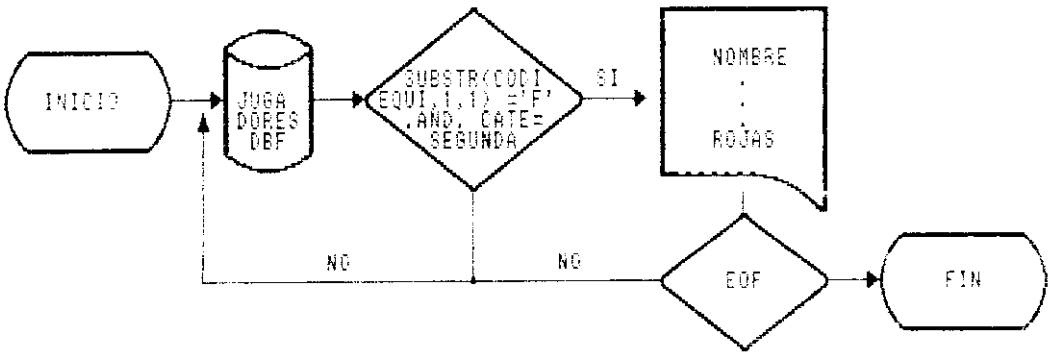
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIGOEQUI	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO DEL SANC.
CATEGORIA	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA EL NOMBRE DEL SANCIONADO
APELLIDO	CARACTER		DESPLIEGA EL APELLIDO DEL SANCIONADO
POSICION	CARACTER		DESPLIEGA LA POSICION DEL SANCIONADO
EQUIPO	CARACTER		DESPLIEGA EL EQUIPO DEL SANCIONADO
AMARILLA	NUMERICO		DESPLIEGA # DE TARJETAS AMARILLAS
ROJAS	NUMERICO		DESPLIEGA EL # DE TARJETAS ROJAS
SUSPENCION	CARACTER		DESPLIEGA LA SUSPENCION DEL SANCIONADO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPSANIN	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LOS SANCIONADOS DE UN EQUIPO POR IMPRESORA

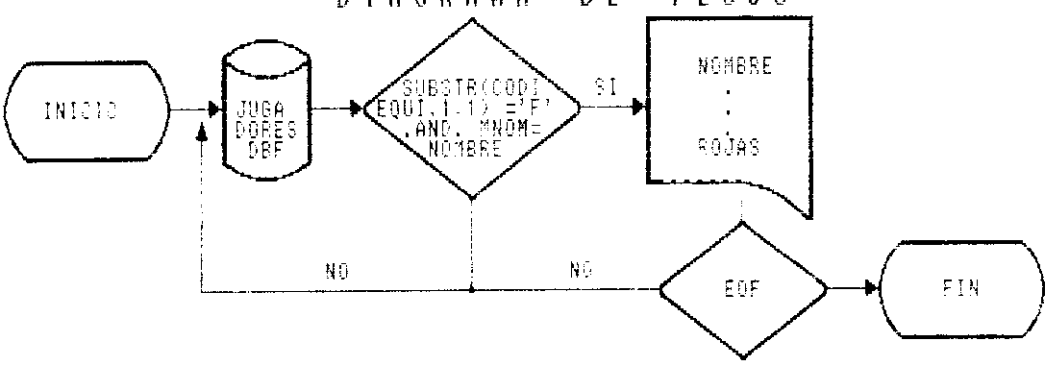
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIGO	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO DEL SANC.
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA EL NOMBRE DEL SANCIONADO
APELLIDO	CARACTER		DESPLIEGA EL APELLIDO DEL SANCIONADO
POSICION	CARACTER		DESPLIEGA LA POSICION DEL SANCIONADO
EQUIPO	CARACTER		DESPLIEGA EL EQUIPO DEL SANCIONADO
AMARILLA	NUMERICO		DESPLIEGA # DE TARJETAS AMARILLAS
ROJAS	NUMERICO		DESPLIEGA EL # DE TARJETAS ROJAS
SUSPENCION	CARACTER		DESPLIEGA LA SUSPENCION DEL SANCIONADO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	FUTGOLEADORES	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE GOLEADORES DE FUTBOL

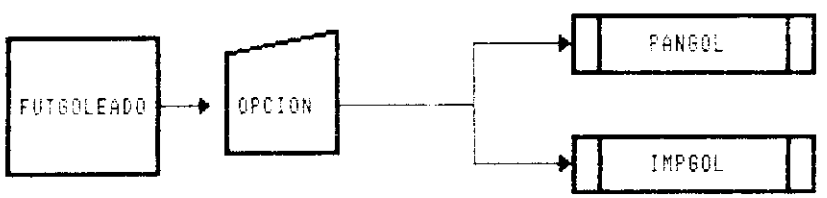
E N T R A D A S

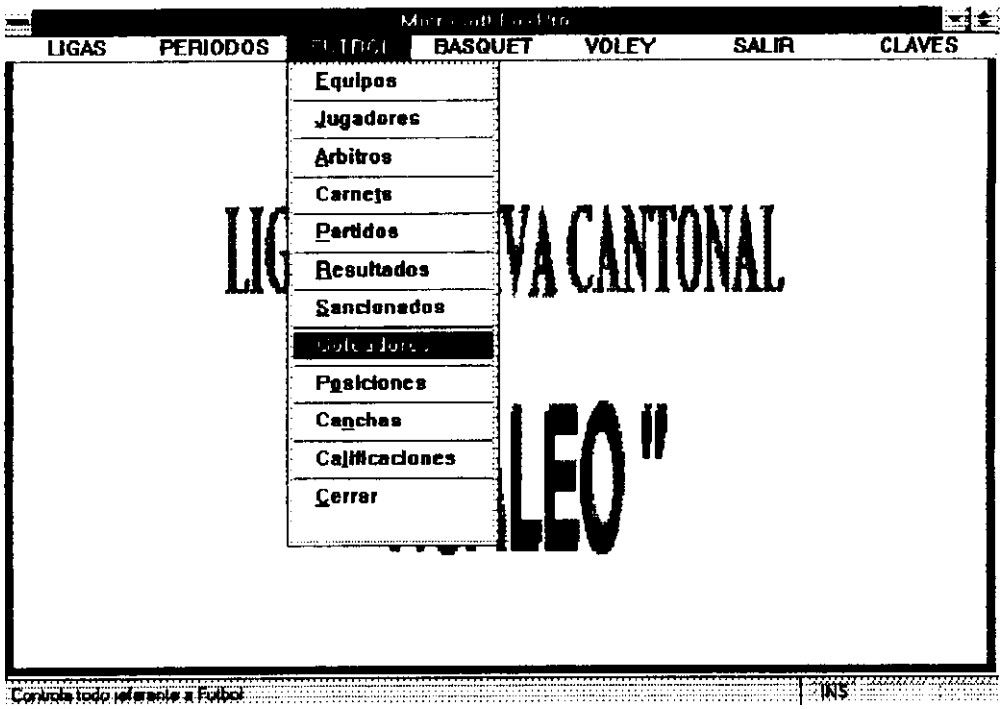
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA LOS GOLEADORES DE CAMPEONATO DE FUTBOL POR PANTALLA E IMPRESORA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
PANGOL IMPGOL			DESPLIEGA LOS GOLEADORE POR PANTALLA DESPLIEGA LOS GOLEADORES POR IMPRESORA

D I A G R A M A D E F L U J O




LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Sancionados
Goleadores
Posiciones
Canchas
Calificaciones
Cerrar
LIG VA CANTONAL
LEO "
Controla todo referente a Futbol
INS

LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
IMPRIMIR
PANTALLA
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: ' DE: !
SYSDEPORTE	PANGOL	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LOS GOLEADORES DE CAMPEONATO POR PANTALLA

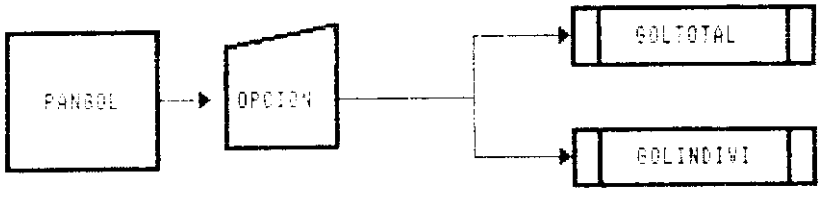
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA LOS GOLEADORES POR PANTALLA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
GOLTOTAL GOLINDIVI			DESPLIEGA GOLEADORES DE TODO EL CAMPEON DESPLIEGA GOLEADORES DE UN EQUIPO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	GOLPRIMERA	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS GOLEADORES DE PRIMERA CATEGORIA POR PANTALLA

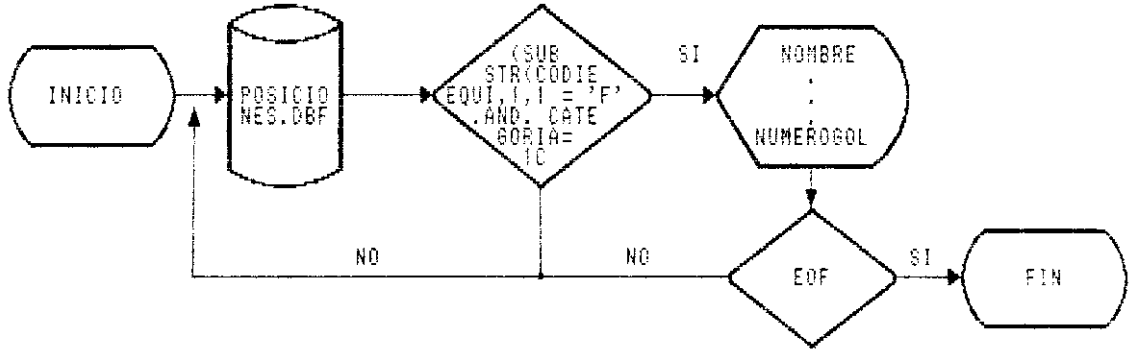
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO
CATEGORIA	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL GOLEADOR
APELLIDO	CARACTER		DESPLEGARA EL APELLIDO DEL GOLEADOR
POSICION	CARACTER		DESPLEGARA POSICION DEL GOLEADOR
EQUIPO	CARACTER		DESPLEGARA EQUIPO AL QUE PERTENECE
NUMEROGOL	NUMERICO		DESPLEGARA EL NUMERO DE GOLES

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	GOLTOTAL	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LOS GOLEADORES DEL CAMPEONATO POR PANTALLA

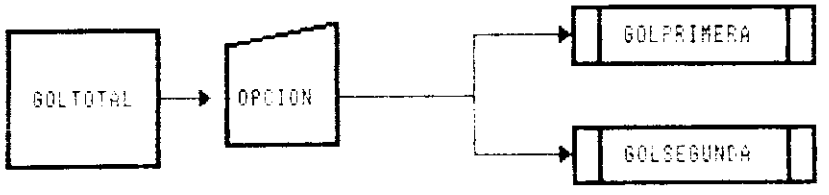
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA LOS GOLEADORES POR PANTALLA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
GOLPRIMERA GOLSEGUNDA			DESPLIEGA GOLEADORES DE 1era CATEGORIA DESPLIEGA GOLEADORES DE 2da CATEGORIA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	GOLSEGUNDA	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS GOLEADORES DE SEGUNDA CATEGORIA POR PANTALLA

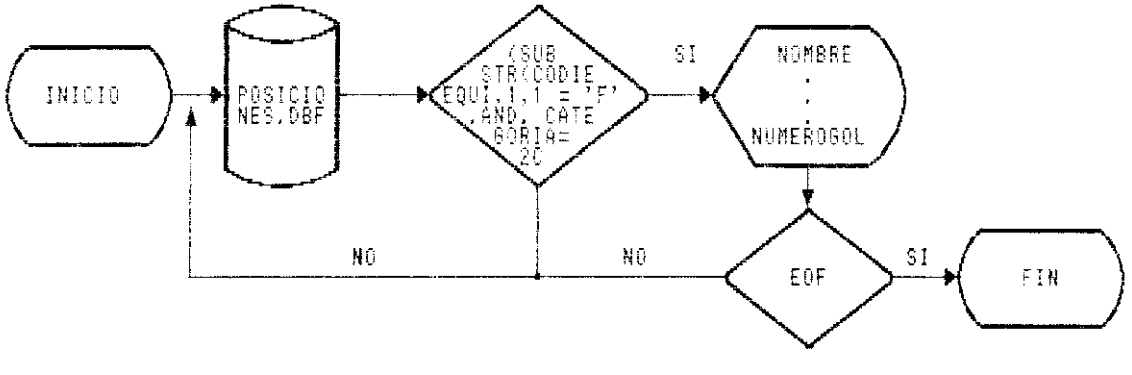
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO
CATEGORIA	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL GOLEADOR
APELLIDO	CARACTER		DESPLEGARA EL APELLIDO DEL GOLEADOR
POSICION	CARACTER		DESPLEGARA POSICION DEL GOLEADOR
EQUIPO	CARACTER		DESPLEGARA EQUIPO AL QUE PERTENECE
NUMEROGOL	NUMERICO		DESPLEGARA EL NUMERO DE GOLES

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	GOLINDIVI	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS GOLEADORES DE UN EQUIPO POR PANTALLA

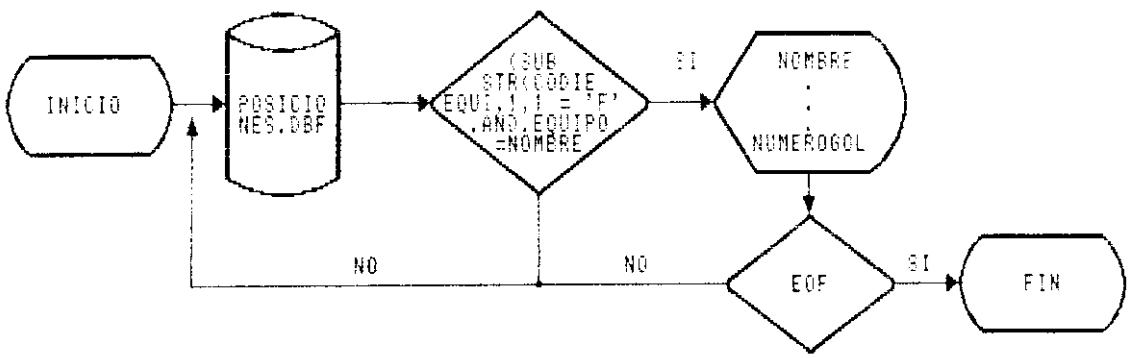
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO
EQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL GOLEADOR
APELLIDO	CARACTER		DESPLEGARA EL APELLIDO DEL GOLEADOR
POSICION	CARACTER		DESPLEGARA POSICION DEL GOLEADOR
EQUIPO	CARACTER		DESPLEGARA EQUIPO AL QUE PERTENECE
NUMEROGOL	NUMERICO		DESPLEGARA EL NUMERO DE GOLES

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPGOL	FUTBOL.PAS	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LOS GOLEADORES DE CAMPEONATO POR IMPRESORA

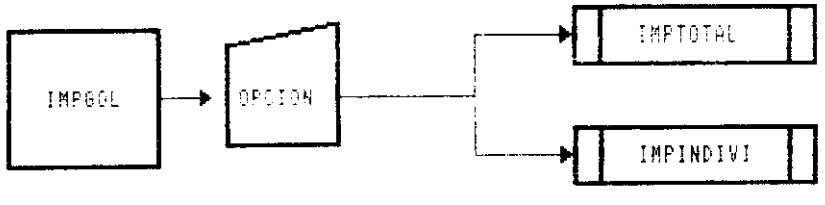
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA LOS GOLEADORES POR IMPRESORA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
GOLTOTAL GOLINDIVI			DESPLIEGA GOLEADORES DE TODO EL CAMPEON DESPLIEGA GOLEADORES DE UN EQUIPO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPTOTAL	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LOS GOLEADORES DEL CAMPEONATO POR IMPRESORA

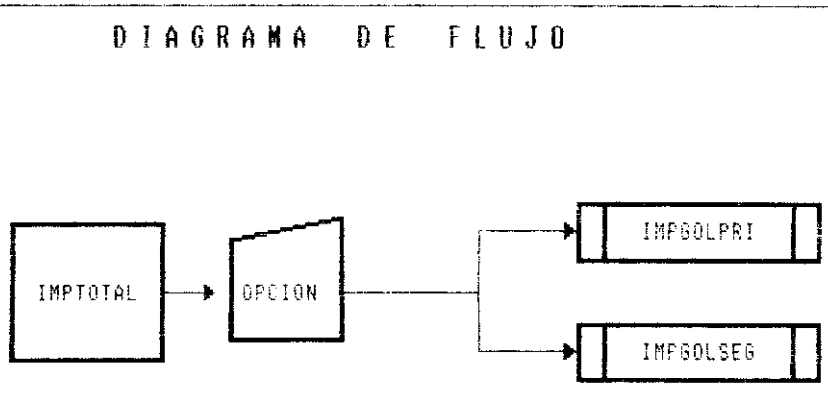
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA LOS GOLEADORES POR IMPRESORA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
IMPGOLPRI IMPGOLSEG			IMPRIME GOLEADORES DE 1era CATEGORIA IMPRIME GOLEADORES DE 2da CATEGORIA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPGOLPRI	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS GOLEADORES DE PRIMERA CATEGORIA POR IMPRESORA

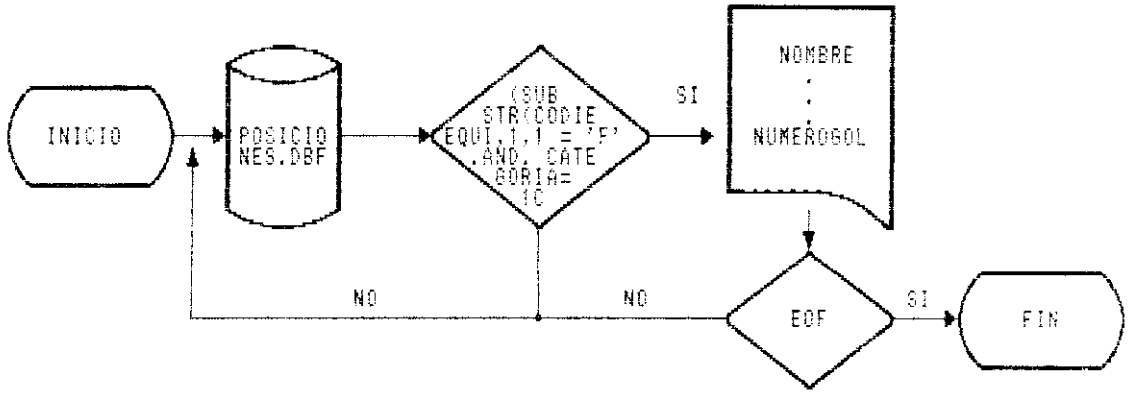
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO
CATEGORIA	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL GOLEADOR
APELLIDO	CARACTER		DESPLEGARA EL APELLIDO DEL GOLEADOR
POSICION	CARACTER		DESPLEGARA POSICION DEL GOLEADOR
EQUIPO	CARACTER		DESPLEGARA EQUIPO AL QUE PERTENECE
NUMEROGOL	NUMERICO		DESPLEGARA EL NUMERO DE GOLES

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPGOLSEG	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS GOLEADORES DE SEGUNDA CATEGORIA POR IMPRESORA

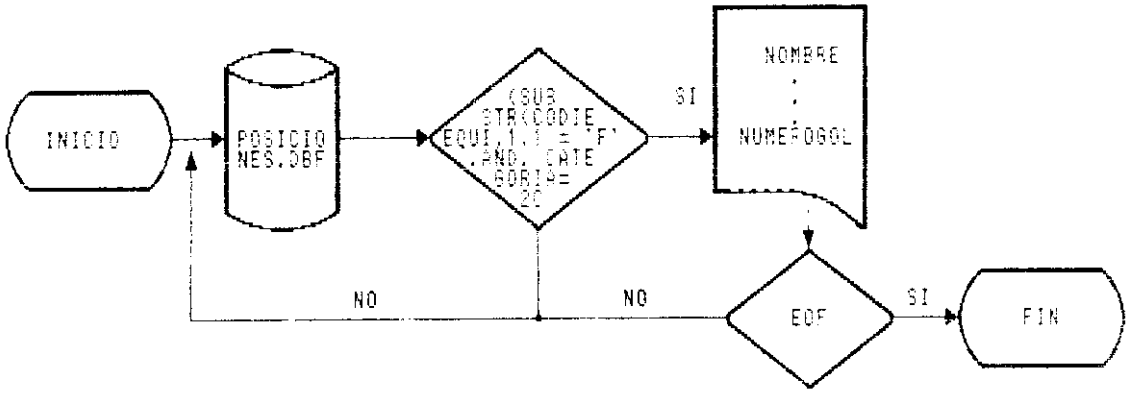
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO
CATEGORIA	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL GOLEADOR
APELLIDO	CARACTER		DESPLEGARA EL APELLIDO DEL GOLEADOR
POSICION	CARACTER		DESPLEGARA POSICION DEL GOLEADOR
EQUIPO	CARACTER		DESPLEGARA EQUIPO AL QUE PERTENECE
NUMEROGOL	NUMERICO		DESPLEGARA EL NUMERO DE GOLES

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPINDIVI	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS GOLEADORES DE UN EQUIPO POR IMPRESORA

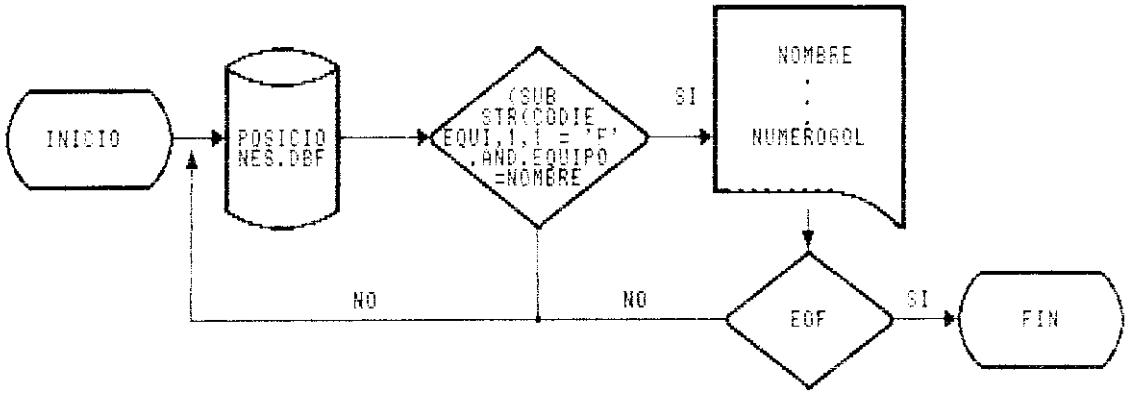
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO
EQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL GOLEADOR
APELLIDO	CARACTER		DESPLEGARA EL APELLIDO DEL GOLEADOR
POSICION	CARACTER		DESPLEGARA POSICION DEL GOLEADOR
EQUIPO	CARACTER		DESPLEGARA EQUIPO AL QUE PERTENECE
NUMEROGOL	NUMERICO		DESPLEGARA EL NUMERO DE GOLES

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	FUTPOSICIONES	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE TABLA DE POSICIONES DE EQUIPOS DE FUTBOL

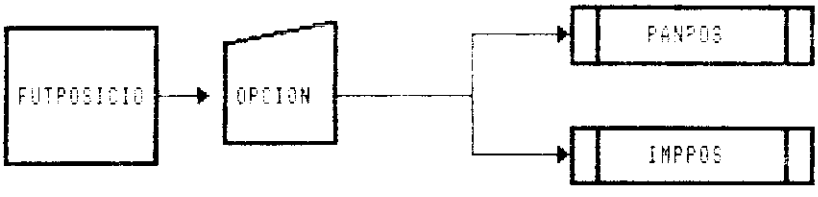
E N T R A D A S

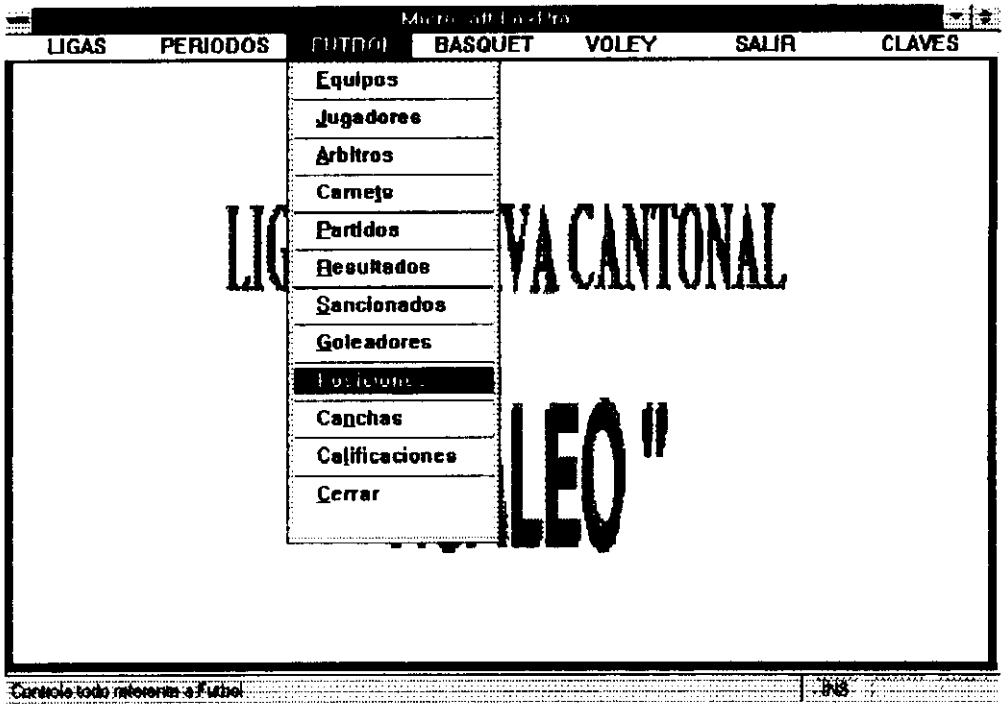
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA LA TABLA DE POSICIONES POR PANTALLA E IMPRESORA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
PANPOS IMPPOS			DESPLIEGA LAS POSICIONESPOR PANTALLA DESPLIEGA LAS POSICIONES POR IMPRESORA

D I A G R A M A D E F L U J O




LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Cameto
Partidos
Resultados
Sancionados
Goleadores
Canchas
Calificaciones
Cerrar
LIG VA CANTONAL
LEO "
Controla todo referente a Futbol
INS

LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
IMPRIMIR
PANTALLA
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	PANPOS	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LA TABLA DE POSICIONES DE LOS EQUIPOS DE FUTBOL POR PANTALLA

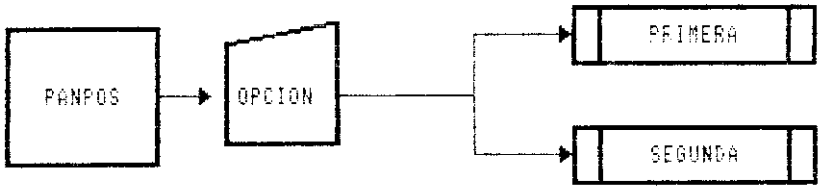
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA LA TABLA DE POSICIONES POR PANTALLA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
PRIMERA SEGUNDA			DESPLIEGA LAS POSICIONES DE 1era CATEG DESPLIEGA LAS POSICIONES DE 2da CATEG.

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	PRIMERA	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LAS POSICIONES DE LOS EQUIPOS DE PRIMERA POR PANTALLA

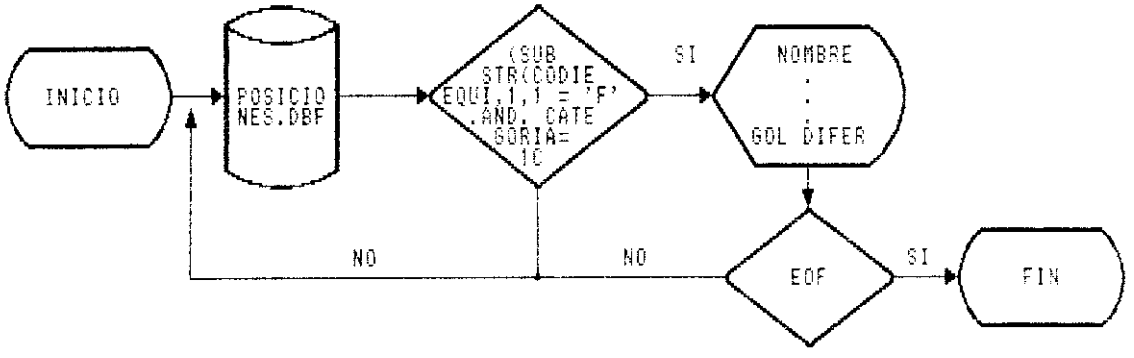
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO
CATEGORIA	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
EQUIPO	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL EQUIPO
PJUGADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS JUGADOS
PPERDIDOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS PERDIDOS
PEMPATADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS EMPATADOS
PGANADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS GANADOS
GOLFAVOR	NUMERICO		DESPLEGARA EL GOL FAVOR
GOLCONTRA	NUMERICO		DESPLEGARA EL GOL EN CONTRA
PUNTOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PUNTOS
GOLDIFEREN	NUMERICO		DESPLEGARA EL GOL DIFERENCIA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	SEGUNDA	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LAS POSICIONES DE LOS EQUIPOS DE SEGUNDA POR PANTALLA

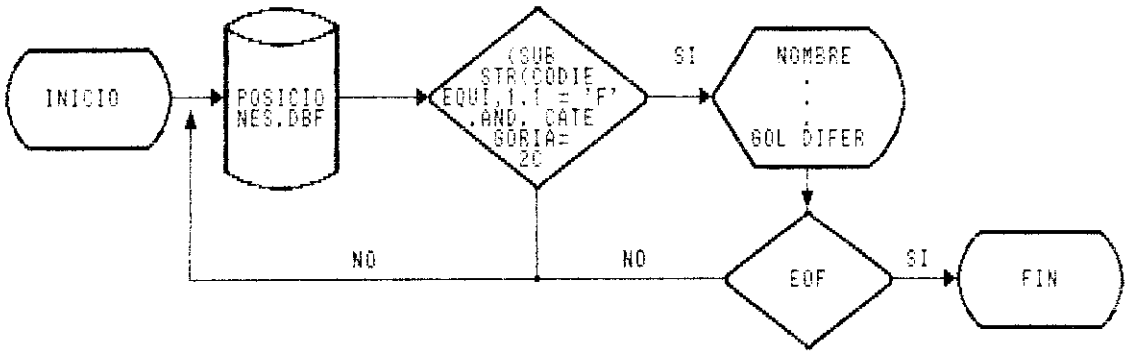
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO
CATEGORIA	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
EQUIPO	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL EQUIPO
PJUGADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS JUGADOS
PPERDIDOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS PERDIDOS
PEMPATADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS EMPATADOS
PGANADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS GANADOS
GOLFAVOR	NUMERICO		DESPLEGARA EL GOL FAVOR
GOLCONTRA	NUMERICO		DESPLEGARA EL GOL EN CONTRA
PUNTOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PUNTOS
GOLDIFEREN	NUMERICO		DESPLEGARA EL GOL DIFERENCIA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPPOS	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LA TABLA DE POSICIONES DE LOS EQUIPOS DE FUTBOL POR IMPRESORA

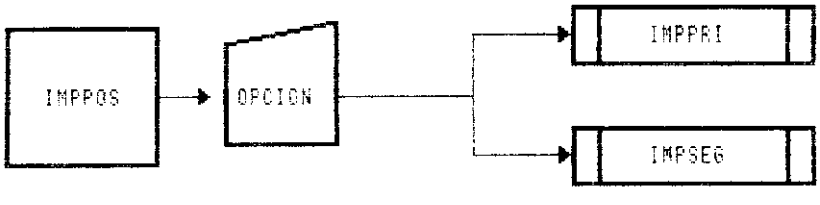
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA LA TABLA DE POSICIONES POR IMPRESORA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
PRIMERA SEGUNDA			DESPLIEGA LAS POSICIONES DE 1era CATEG DESPLIEGA LAS POSICIONES DE 2da CATEG.

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPPRI	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LAS POSICIONES DE LOS EQUIPOS DE PRIMERA POR IMPRESORA

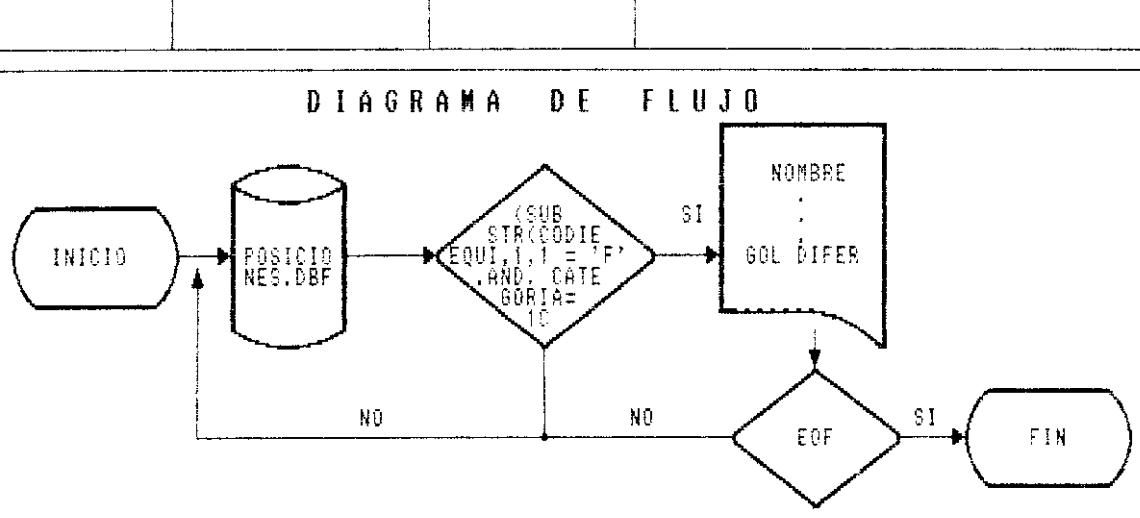
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO
CATEGORIA	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
EQUIPO	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL EQUIPO
PJUGADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS JUGADOS
PPERDIDOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS PERDIDOS
PEMPATADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS EMPATADOS
PGANADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS GANADOS
GOLFAVOR	NUMERICO		DESPLEGARA EL GOL FAVOR
GOLCONTRA	NUMERICO		DESPLEGARA EL GOL EN CONTRA
PUNTOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PUNTOS
GOLDIFEREN	NUMERICO		DESPLEGARA EL GOL DIFERENCIA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	IMPSEG	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LAS POSICIONES DE LOS EQUIPOS DE SEGUNDA POR IMPRESORA

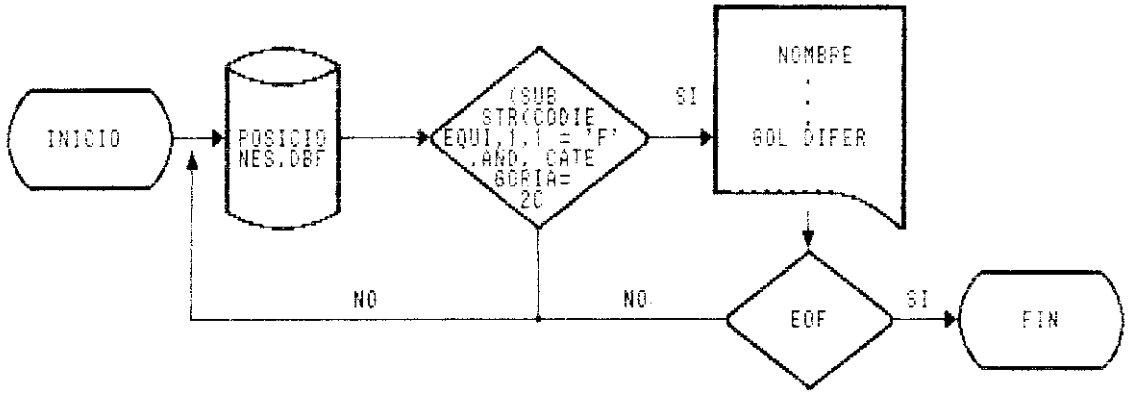
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO
CATEGORIA	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
EQUIPO	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL EQUIPO
PJUGADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS JUGADOS
PPERDIDOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS PERDIDOS
PEMPATADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS EMPATADOS
PGANADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS GANADOS
GOLFAVOR	NUMERICO		DESPLEGARA EL GOL FAVOR
GOLCONTRA	NUMERICO		DESPLEGARA EL GOL EN CONTRA
PUNTOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PUNTOS
GOLDIFEREN	NUMERICO		DESPLEGARA EL GOL DIFERENCIA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	FUTCANCHAS	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE CANCHAS DE FUTBOL

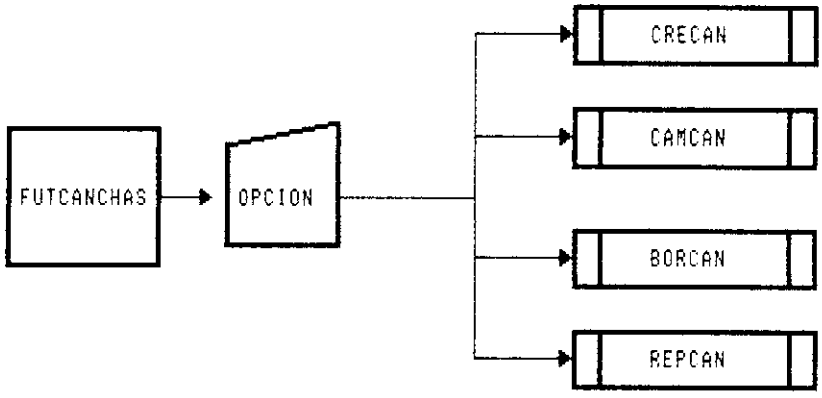
E N T R A D A S

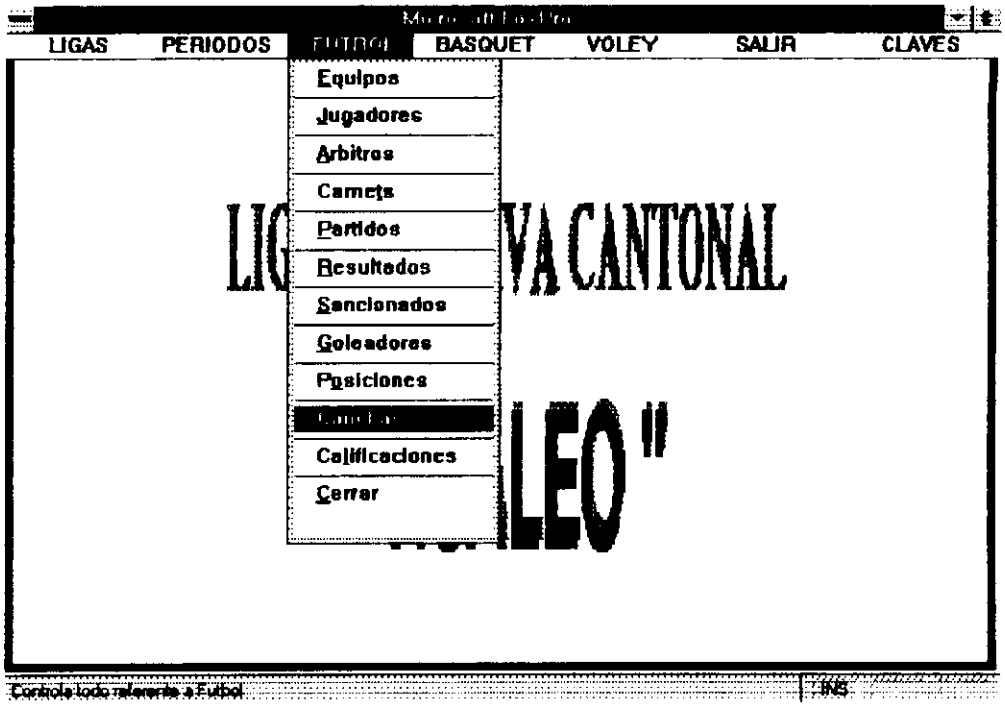
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		INGRESARA CREAR, CAMBIAR, SELECCIONAR Y ELIMINAR CANCHAS DE FUTBOL

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CRECAN CAMCAN BORCAN REPCAN			CREA UNA CANCHA DE FUTBOL CAMBIA LOS DATOS DE UNA CANCHA CREADA BORRA UNA CANCHA DE FUTBOL IMPRIME POR PANTALLA O IMPRESORA LAS CANCHAS DE FUTBOL

D I A G R A M A D E F L U J O




LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Sancionados
Goleadores
Posiciones
Calificaciones
Cerrar
LIG VA CANTONAL
LEO "
Controla todo referente a Futbol
INS

CONTROL DE CANCHAS
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CREAR
CAMBIAR
BORRAR
CONSULTAS
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	CRECAN	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CREA UNA CANCHA DE FUTBOL

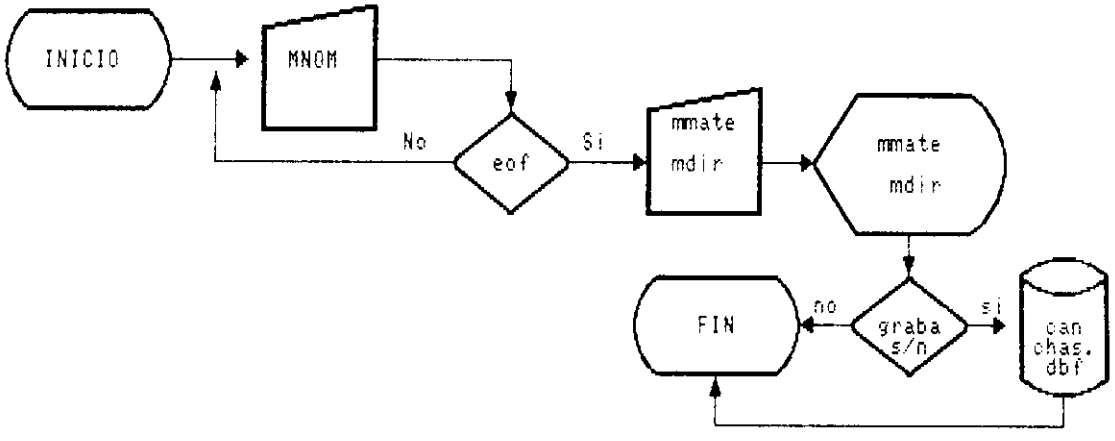
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DE LA CANCHA
MMATE	CARACTER		CONTIENE EL MATERIAL DE LA CANCHA
MDIR	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DE LA CANCHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DE LA CANCHA
MATERIAL	CARACTER		ALMACENARA EL MATERIAL DE LA CANCHA
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DE LA CANCHA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	CAMCAN	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CAMBIA LOS DATOS DE UNA CANCHA DE FUTBOL YA EXISTENTE

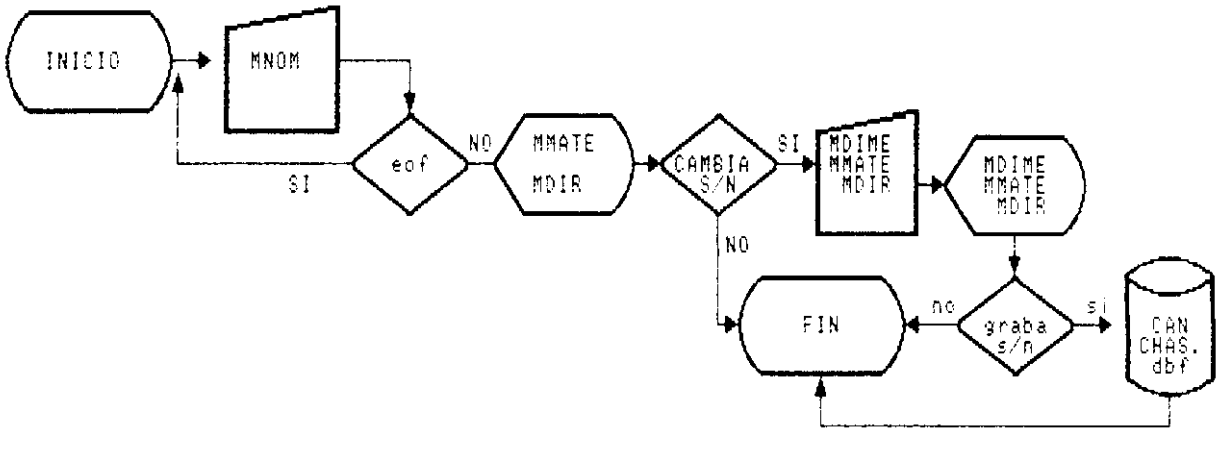
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DE LA CANCHA
MMATE	CARACTER		CONTIENE EL MATERIAL DE LA CANCHA
MDIR	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DE LA CANCHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DE LA CANCHA
MATERIAL	CARACTER		ALMACENARA EL MATERIAL DE LA CANCHA
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DE LA CANCHA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BORCAN	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: BORRA UNA CANCHA DE FUTBOL YA EXISTENTE

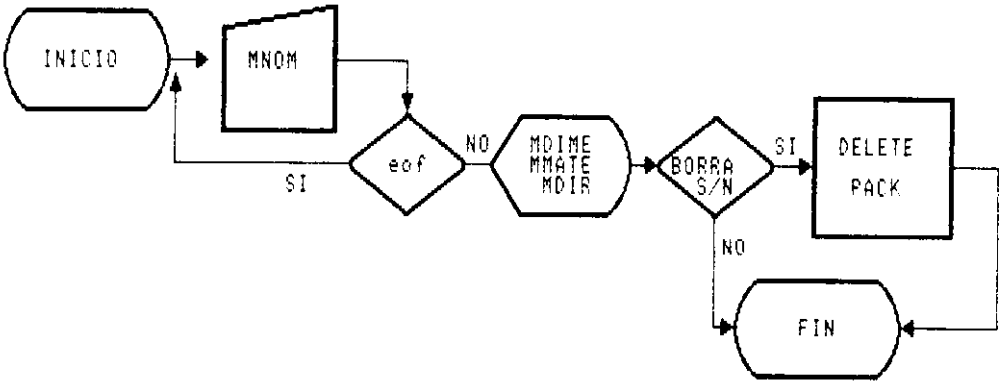
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DEL LA CANCHA
MMATE	CARACTER		CONTENDRA EL MATERIAL DE LA CANCHA
MDIR	CARACTER		CONTENDRA LA DIRECCION DE LA CANCHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL LA CANCHA
MATERIAL	CARACTER		ALMACENARA EL MATERIAL DE LA CANCHA
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DE LA CANCHA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	REPCAN	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LAS CANCHAS DE FUTBOL POR PANTALLA E IMPRESORA

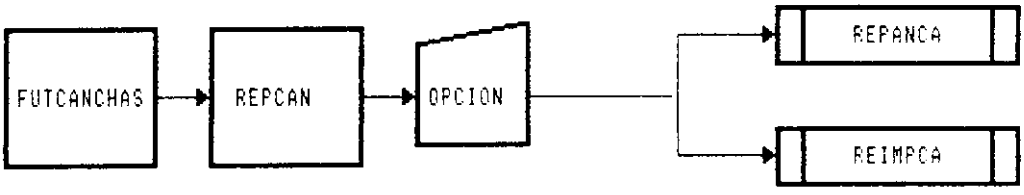
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		IMPRIMIR POR PANTALLA O IMPRESORA LAS CANCHAS DE FUTBOL

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
REPANCA REPIMPCA			CONSULTA POR PANTALLA LAS CANCHAS CONSULTA POR IMPRESORA LAS CANCHAS

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	REPANCA	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR CANCHAS DE FUTBOL POR PANTALLA

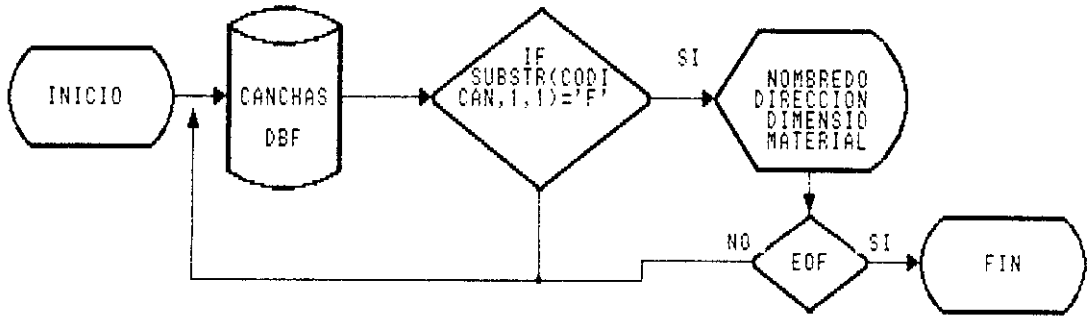
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIC	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DE LA CANCHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DE LA CANCHA
DIRECCION	CARACTER		DESPLIEGA LA DIRECCION DE LA CANCHA
MATERIAL	CARACTER		DESPLIEGA EL MATERIAL DE LA CANCHAS

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	REPIMPCA	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR CANCHAS DE FUTBOL POR IMPRESORA

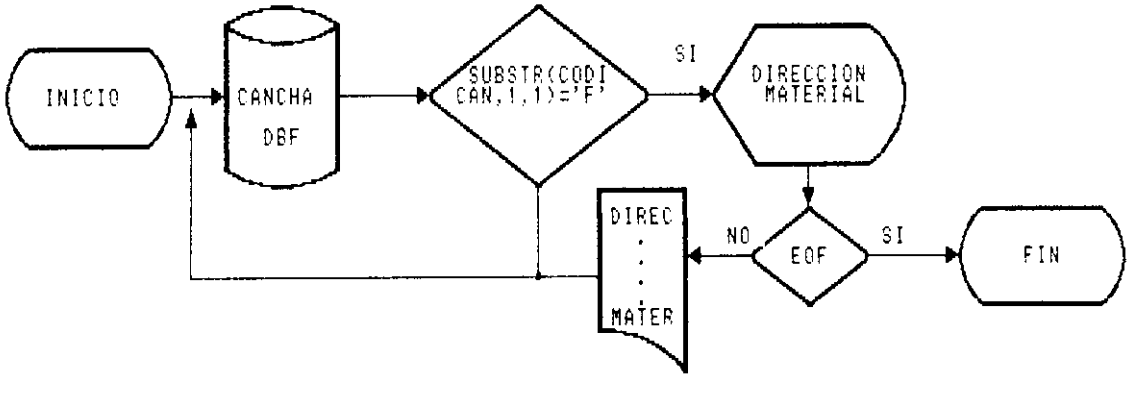
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIC	CARACTER		CODIGO DE LA CANCHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE MATERIAL DIRECCION	CARACTER CARACTER CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DE LA CANCHA DESPLIEGA EL MATERIAL DE LA CANCHA DESPLIEGA LA DIRECCION DE LA CANCHA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	FUTCALIFICA	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE CALIFICACIONES DE PARTIDOS DE FUTBOL

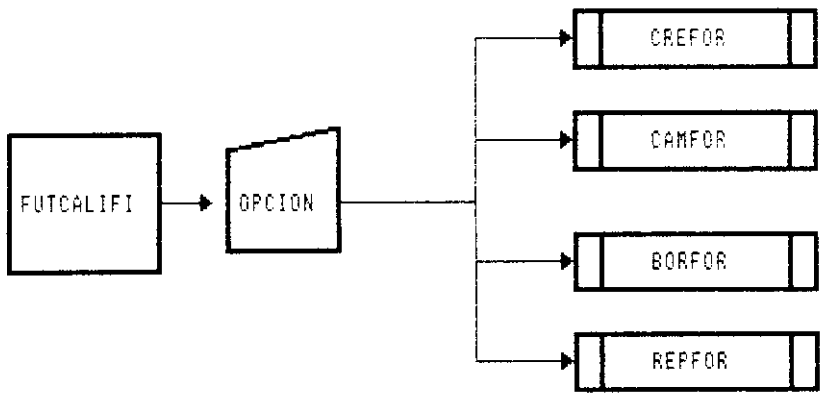
ENTRADAS

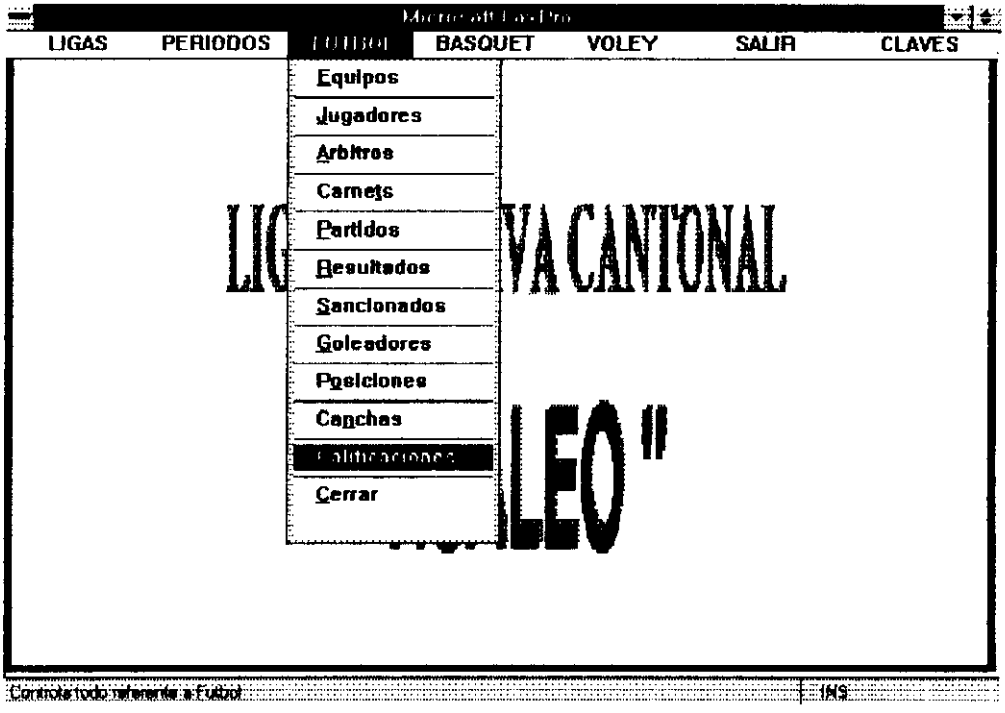
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		INGRESARA CREAR, CAMBIAR, CONSULTAR Y ELIMINAR FORMULARIOS DE CALIFICACIONE

SALIDAS

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CREFOR CAMFOR BORFOR REPFOR			CREA FORMULARIO DE VEEDORES CAMBIA LOS DATOS DE FORMULARIOS EXISTEN BORRA FORMULARIOS EXISTENTES REPORTA FORMULARIOS POR PANTALLA E IMPRESORA

DIAGRAMA DE FLUJO




LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Sancionados
Goleadores
Posiciones
Canchas
Cerrar
VA CANTONAL
LEO "
Controla todo referente a Futbol
INS

LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CREAR
CAMBIAR
BORRAR
IMPRIMIR
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

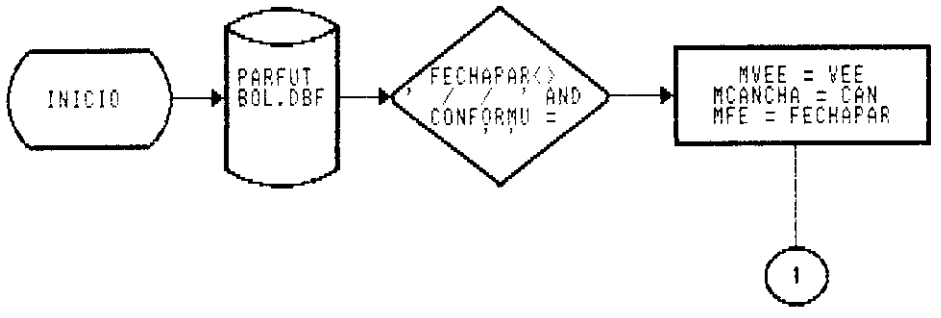
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 2
SYSDEPORTE	CREAFOR	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CREAR UN FORMULARIO DE CALIFICACIONES DE PARTIDOS DE FUTBOL

E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MVEE	CARACTER		CONTIENE AL VEEDOR DEL PARTIDO
MFE	FECHA		CONTIENE LA FECHA DEL PARTIDO
MCAN	CARACTER		CONTIENE LA CANCHA DEL PARTIDO
OP1,OP2	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DE LAS REDES
OP3,OP4	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DE LA CANCHA
OP5,OP6	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DE LAS BANDEROLAS
OP7,OP8	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DE LA MESA
OP9,OP10,OP11	NUMERICO		CONTIENE LA CALIFICACION DEL ESTADIO
OP12,OP13	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL ARBITRO UNO
OP14,OP15	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL ARBITRO DOS
OP16,OP17	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL ARBITRO TRES
OP18,OP19	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL ARBITRO CUA
OP20,OP21,OP22	NUMERICO		CONTIENE CALIFICACON DEL ARBITRO UNO
OP23,OP24,OP25	NUMERICO		CONTIENE CALIFICACON DEL ARBITRO DOS
OP26,OP27,OP28	NUMERICO		CONTIENE CALIFICACON DEL ARBITRO TRES
OP29,OP30,OP31	NUMERICO		CONTIENE CALIFICACON DEL ARBITRO CUA
OP32,OP33	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL VOCAL UNO
OP34,OP35	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL VOCAL DOS
OP36,OP37	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL VOCAL TRES
OP38,OP39	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL VOCAL CUA
OP40,OP41,OP42	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL PUBLICO UNO
OP43,OP44,OP45	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL PUBLICO DOS
OP46,OP47,OP48	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL PUBLICO TRES
OP49,OP50,OP51	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL PUBLICO CUA
CA4	CARACTER		CONTIENE LAS OBSERVACIONES DEL VEEDOR
RE1P	NUMERICO		CONTIENE LA RECAUDACION DEL 1ER PARTIDO
RE2P	NUMERICO		CONTIENE LA RECAUDACION DEL 2DO PARTIDO
RE3P	NUMERICO		CONTIENE LA RECAUDACION DEL 3ER PARTIDO
RE4P	NUMERICO		CONTIENE LA RECAUDACION DEL 4TO PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

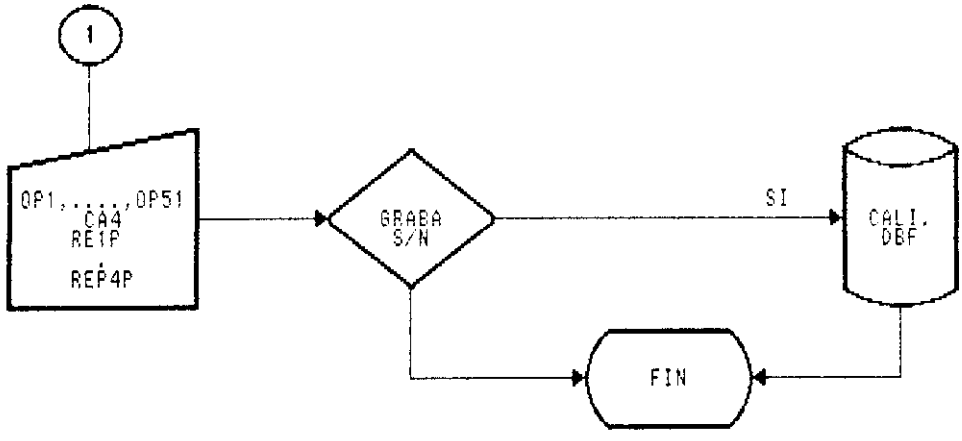
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 2 DE: 2
SYSDEPORTE	CREAFOR	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CREAR UN FORMULARIO DE CALIFICACIONES DE PARTIDOS DE FUTBOL

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VEEDORE	CARACTER		ALMACENARA AL VEEDOR DEL PARTIDO
FECHAFOR	FECHA		ALMACENARA LA FECHA DEL PARTIDO
CANCHA	CARACTER		ALMACENARA LA CANCHA DEL PARTIDO
ESTAREDES	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DE LAS REDES
ESTATIZADO	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DE LA CANCHA
ESTABANDE	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DE LAS BANDEROLAS
ESTAMESA	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DE LA MESA
CALIFIESTA	NUMERICO		ALMACENARA LA CALIFICACION DEL ESTADIO
ARBIPARUNO	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL ARBITRO UNO
ARBIPARDOS	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL ARBITRO DOS
ARBIPARTRES	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL ARBITRO TRES
ARBIPARCUA	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL ARBITRO CUA
CALIARUNO	NUMERICO		ALMACENARA CALIFICACON DEL ARBITRO UNO
CALIARDOS	NUMERICO		ALMACENARA CALIFICACON DEL ARBITRO DOS
CALIARTRES	NUMERICO		ALMACENARA CALIFICACON DEL ARBITRO TRES
CALIARCUA	NUMERICO		ALMACENARA CALIFICACON DEL ARBITRO CUA
VOPARUNO	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL VOCAL UNO
VOPARDOS	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL VOCAL DOS
VOPARTRES	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL VOCAL TRES
VOPARCUA	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL VOCAL CUA
PUBPARUNO	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL PUBLICO UNO
PUBPARDOS	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL PUBLICO DOS
PUBPARTRES	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL PUBLICO TRES
PUBPARCUA	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL PUBLICO CUA
OBSERVACIONES	CARACTER		ALMACENARA LAS OBSERVACIONES DEL VEEDOR
REPARUNO	NUMERICO		ALMACENA LA RECAUDACION DEL 1ER PARTIDO
REPARDOS	NUMERICO		ALMACENA LA RECAUDACION DEL 2DO PARTIDO
REPARTRES	NUMERICO		ALMACENA LA RECAUDACION DEL 3ER PARTIDO
REPARCUA	NUMERICO		ALMACENA LA RECAUDACION DEL 4TO PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

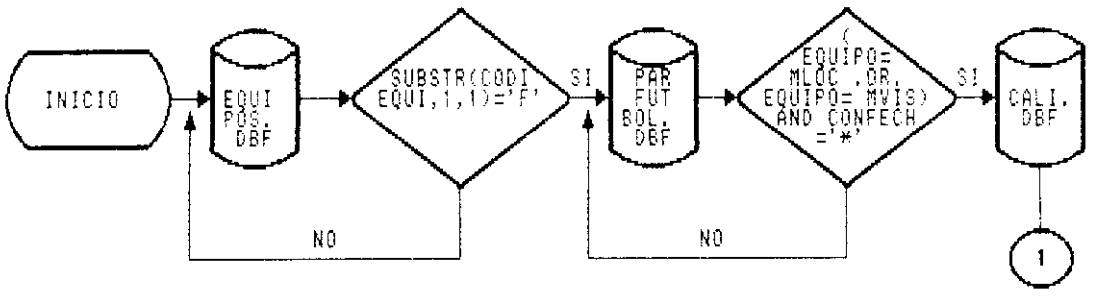
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 2
SYSDEPORTE	CAMFOR	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CAMBIAR UN FORMULARIO DE CALIFICACIONES DE PARTIDOS DE FUTBOL

E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MVEE	CARACTER		CONTIENE AL VEEDOR DEL PARTIDO
MFE	FECHA		CONTIENE LA FECHA DEL PARTIDO
MCAN	CARACTER		CONTIENE LA CANCHA DEL PARTIDO
OP1,OP2	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DE LAS REDES
OP3,OP4	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DE LA CANCHA
OP5,OP6	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DE LAS BANDEROLAS
OP7,OP8	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DE LA MESA
OP9,OP10,OP11	NUMERICO		CONTIENE LA CALIFICACION DEL ESTADIO
OP12,OP13	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL ARBITRO UNO
OP14,OP15	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL ARBITRO DOS
OP16,OP17	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL ARBITRO TRES
OP18,OP19	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL ARBITRO CUA
OP20,OP21,OP22	NUMERICO		CONTIENE CALIFICACON DEL ARBITRO UNO
OP23,OP24,OP25	NUMERICO		CONTIENE CALIFICACON DEL ARBITRO DOS
OP26,OP27,OP28	NUMERICO		CONTIENE CALIFICACON DEL ARBITRO TRES
OP29,OP30,OP31	NUMERICO		CONTIENE CALIFICACON DEL ARBITRO CUA
OP32,OP33	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL VOCAL UNO
OP34,OP35	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL VOCAL DOS
OP36,OP37	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL VOCAL TRES
OP38,OP39	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL VOCAL CUA
OP40,OP41,OP42	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL PUBLICO UNO
OP43,OP44,OP45	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL PUBLICO DOS
OP46,OP47,OP48	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL PUBLICO TRES
OP49,OP50,OP51	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL PUBLICO CUA
CA4	CARACTER		CONTIENE LAS OBSERVACIONES DEL VEEDOR
RE1P	NUMERICO		CONTIENE LA RECAUDACION DEL 1ER PARTIDO
RE2P	NUMERICO		CONTIENE LA RECAUDACION DEL 2DO PARTIDO
RE3P	NUMERICO		CONTIENE LA RECAUDACION DEL 3ER PARTIDO
RE4P	NUMERICO		CONTIENE LA RECAUDACION DEL 4TO PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

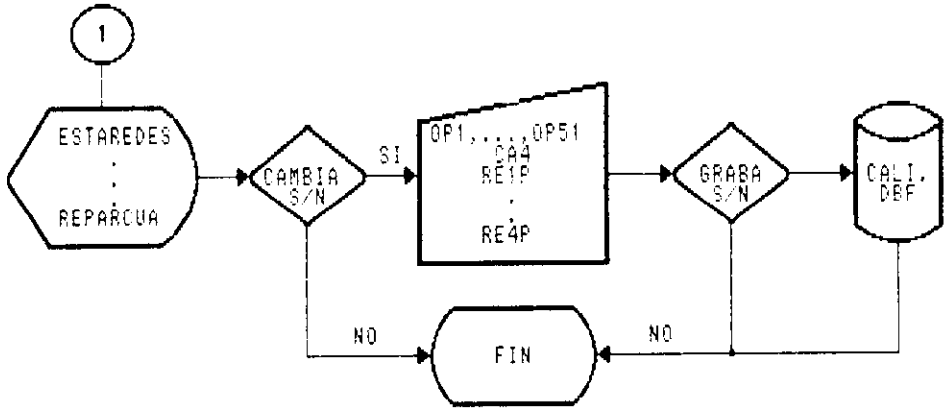
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 2 DE: 2
SYSDEPORTE	CAMFOR	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CAMBIAR UN FORMULARIO DE CALIFICACIONES DE PARTIDOS DE FUTBOL

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VEEDORE	CARACTER		ALMACENARA AL VEEDOR DEL PARTIDO
FECHAFOR	FECHA		ALMACENARA LA FECHA DEL PARTIDO
CANCHA	CARACTER		ALMACENARA LA CANCHA DEL PARTIDO
ESTAREDES	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DE LAS REDES
ESTATIZADO	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DE LA CANCHA
ESTABANDE	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DE LAS BANDEROLAS
ESTAMESA	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DE LA MESA
CALIFIESTA	NUMERICO		ALMACENARA LA CALIFICACION DEL ESTADIO
ARBIPARUNO	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL ARBITRO UNO
ARBIPARDOS	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL ARBITRO DOS
ARBIPARTRES	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL ARBITRO TRES
ARBIPARCUA	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL ARBITRO CUA
CALIARUNO	NUMERICO		ALMACENARA CALIFICACON DEL ARBITRO UNO
CALIARDOS	NUMERICO		ALMACENARA CALIFICACON DEL ARBITRO DOS
CALIARTRES	NUMERICO		ALMACENARA CALIFICACON DEL ARBITRO TRES
CALIARCUA	NUMERICO		ALMACENARA CALIFICACON DEL ARBITRO CUA
VOPARUNO	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL VOCAL UNO
VOPARDOS	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL VOCAL DOS
VOPARTRES	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL VOCAL TRES
VOPARCUA	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL VOCAL CUA
PUBPARUNO	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL PUBLICO UNO
PUBPARDOS	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL PUBLICO DOS
PUBPARTRES	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL PUBLICO TRES
PUBPARCUA	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL PUBLICO CUA
OBSERVACIONES	CARACTER		ALMACENARA LAS OBSERVACIONES DEL VEEDOR
REPARUNO	NUMERICO		ALMACENA LA RECAUDACION DEL 1ER PARTIDO
REPARDOS	NUMERICO		ALMACENA LA RECAUDACION DEL 2DO PARTIDO
REPARTRES	NUMERICO		ALMACENA LA RECAUDACION DEL 3ER PARTIDO
REPARCUA	NUMERICO		ALMACENA LA RECAUDACION DEL 4TO PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

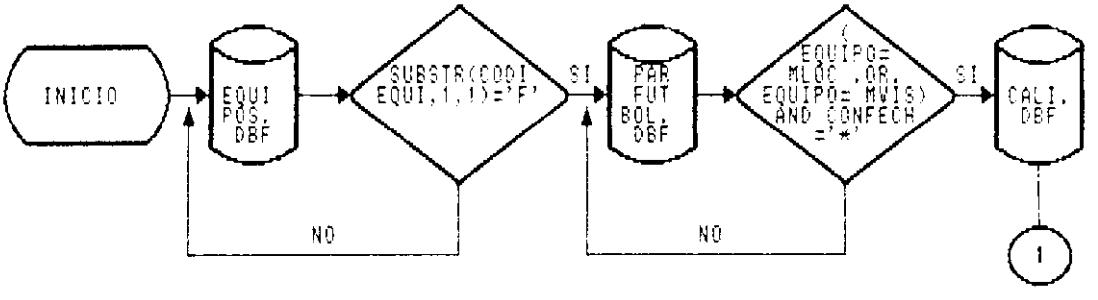
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 2
SYSDEPORTE	BORFOR	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE BORRAR UN FORMULARIO DE CALIFICACIONES DE PARTIDOS DE FUTBOL

E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MVEE	CARACTER		CONTIENE AL VEEDOR DEL PARTIDO
MFE	FECHA		CONTIENE LA FECHA DEL PARTIDO
MCAN	CARACTER		CONTIENE LA CANCHA DEL PARTIDO
OP1,OP2	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DE LAS REDES
OP3,OP4	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DE LA CANCHA
OP5,OP6	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DE LAS BANDEROLAS
OP7,OP8	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DE LA MESA
OP9,OP10,OP11	NUMERICO		CONTIENE LA CALIFICACION DEL ESTADIO
OP12,OP13	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL ARBITRO UNO
OP14,OP15	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL ARBITRO DOS
OP16,OP17	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL ARBITRO TRES
OP18,OP19	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL ARBITRO CUA
OP20,OP21,OP22	NUMERICO		CONTIENE CALIFICACON DEL ARBITRO UNO
OP23,OP24,OP25	NUMERICO		CONTIENE CALIFICACON DEL ARBITRO DOS
OP26,OP27,OP28	NUMERICO		CONTIENE CALIFICACON DEL ARBITRO TRES
OP29,OP30,OP31	NUMERICO		CONTIENE CALIFICACON DEL ARBITRO CUA
OP32,OP33	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL VOCAL UNO
OP34,OP35	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL VOCAL DOS
OP36,OP37	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL VOCAL TRES
OP38,OP39	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL VOCAL CUA
OP40,OP41,OP42	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL PUBLICO UNO
OP43,OP44,OP45	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL PUBLICO DOS
OP46,OP47,OP48	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL PUBLICO TRES
OP49,OP50,OP51	NUMERICO		CONTIENE EL ESTADO DEL PUBLICO CUA
CA4	CARACTER		CONTIENE LAS OBSERVACIONES DEL VEEDOR
RE1P	NUMERICO		CONTIENE LA RECAUDACION DEL 1ER PARTIDO
RE2P	NUMERICO		CONTIENE LA RECAUDACION DEL 2DO PARTIDO
RE3P	NUMERICO		CONTIENE LA RECAUDACION DEL 3ER PARTIDO
RE4P	NUMERICO		CONTIENE LA RECAUDACION DEL 4TO PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

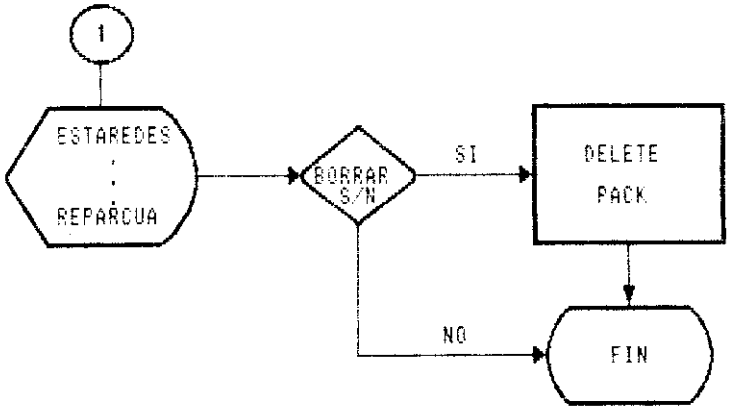
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 2 DE: 2
SYSDEPORTE	BORFOR	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE BORRAR UN FORMULARIO DE CALIFICACIONES DE PARTIDOS DE FUTBOL

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VEEDORE	CARACTER		ALMACENARA AL VEEDOR DEL PARTIDO
FECHAFOR	FECHA		ALMACENARA LA FECHA DEL PARTIDO
CANCHA	CARACTER		ALMACENARA LA CANCHA DEL PARTIDO
ESTAREDES	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DE LAS REDES
ESTATIZADO	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DE LA CANCHA
ESTABANDE	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DE LAS BANDEROLAS
ESTAMESA	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DE LA MESA
CALIFIESTA	NUMERICO		ALMACENARA LA CALIFICACION DEL ESTADIO
ARBIPARUNO	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL ARBITRO UNO
ARBIPARDOS	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL ARBITRO DOS
ARBIPARTRES	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL ARBITRO TRES
ARBIPARCUA	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL ARBITRO CUA
CALIARUNO	NUMERICO		ALMACENARA CALIFICACON DEL ARBITRO UNO
CALIARDOS	NUMERICO		ALMACENARA CALIFICACON DEL ARBITRO DOS
CALIARTRES	NUMERICO		ALMACENARA CALIFICACON DEL ARBITRO TRES
CALIARCUA	NUMERICO		ALMACENARA CALIFICACON DEL ARBITRO CUA
VOPARUNO	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL VOCAL UNO
VOPARDOS	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL VOCAL DOS
VOPARTRES	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL VOCAL TRES
VOPARCUA	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL VOCAL CUA
PUBPARUNO	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL PUBLICO UNO
PUBPARDOS	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL PUBLICO DOS
PUBPARTRES	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL PUBLICO TRES
PUBPARCUA	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL PUBLICO CUA
OBSERVACIONES	CARACTER		ALMACENARA LAS OBSERVACIONES DEL VEEDOR
REPARUNO	NUMERICO		ALMACENA LA RECAUDACION DEL 1ER PARTIDO
REPARDOS	NUMERICO		ALMACENA LA RECAUDACION DEL 2DO PARTIDO
REPARTRES	NUMERICO		ALMACENA LA RECAUDACION DEL 3ER PARTIDO
REPARCUA	NUMERICO		ALMACENA LA RECAUDACION DEL 4TO PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 2 DE: 2
SYSDEPORTE	REPFOR	FUTBOL.PRG	MIRANDA - MEJIA	

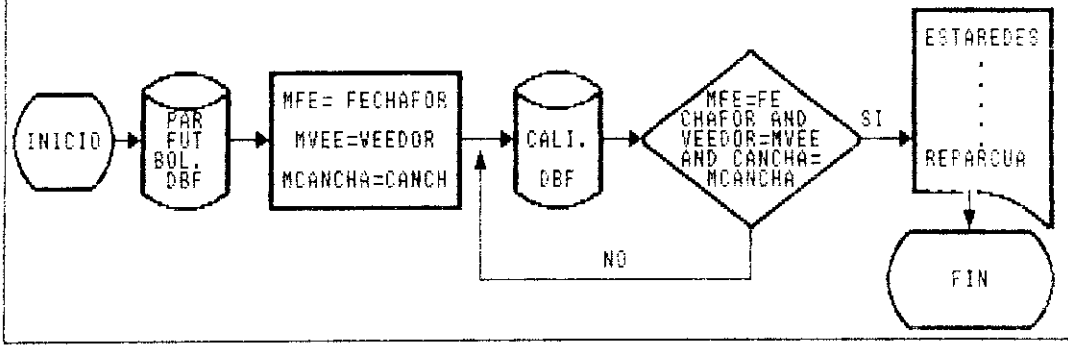
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MFE	CARACTER		CONTIENE LA FECHA DEL FORMULARIO
MCAN	CARACTER		CONTIENE LA CANCHA DEL PARTIDO
MVEE	CARACTER		CONTIEN EL VEEDOR DEL PARTIDO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VEEDORE	CARACTER		ALMACENARA AL VEEDOR DEL PARTIDO
FECHAFOR	FECHA		ALMACENARA LA FECHA DEL PARTIDO
CANCHA	CARACTER		ALMACENARA LA CANCHA DEL PARTIDO
ESTAREDES	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DE LAS REDES
ESTATIZADO	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DE LA CANCHA
ESTABANDE	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DE LAS BANDEROLAS
ESTAMESA	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DE LA MESA
CALIFIESTA	NUMERICO		ALMACENARA LA CALIFICACION DEL ESTADIO
ARBIPARUNO	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL ARBITRO UNO
ARBIPARDOS	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL ARBITRO DOS
ARBIPARTRES	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL ARBITRO TRES
ARBIPARCUA	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL ARBITRO CUA
CALIARUNO	NUMERICO		ALMACENARA CALIFICACON DEL ARBITRO UNO
CALIARDOS	NUMERICO		ALMACENARA CALIFICACON DEL ARBITRO DOS
CALIARTRES	NUMERICO		ALMACENARA CALIFICACON DEL ARBITRO TRES
CALIARCUA	NUMERICO		ALMACENARA CALIFICACON DEL ARBITRO CUA
VOPARUNO	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL VOCAL UNO
VOPARDOS	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL VOCAL DOS
VOPARTRES	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL VOCAL TRES
VOPARCUA	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL VOCAL CUA
PUBPARUNO	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL PUBLICO UNO
PUBPARDOS	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL PUBLICO DOS
PUBPARTRES	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL PUBLICO TRES
PUBPARCUA	NUMERICO		ALMACENARA EL ESTADO DEL PUBLICO CUA
OBSERVACIONES	CARACTER		ALMACENARA LAS OBSERVACIONES DEL VEEDOR
REPARUNO	NUMERICO		ALMACENA LA RECAUDACION DEL 1ER PARTIDO
REPARDOS	NUMERICO		ALMACENA LA RECAUDACION DEL 2DO PARTIDO
REPARTRES	NUMERICO		ALMACENA LA RECAUDACION DEL 3ER PARTIDO
REPARCUA	NUMERICO		ALMACENA LA RECAUDACION DEL 4TO PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	EQUIPOS	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE EQUIPOS

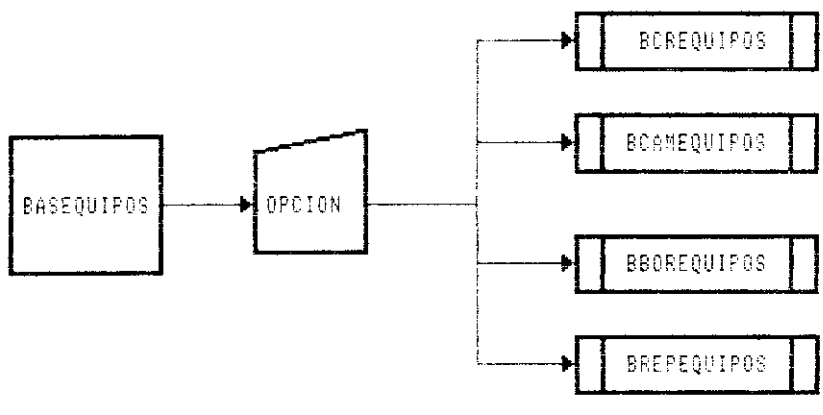
E N T R A D A S

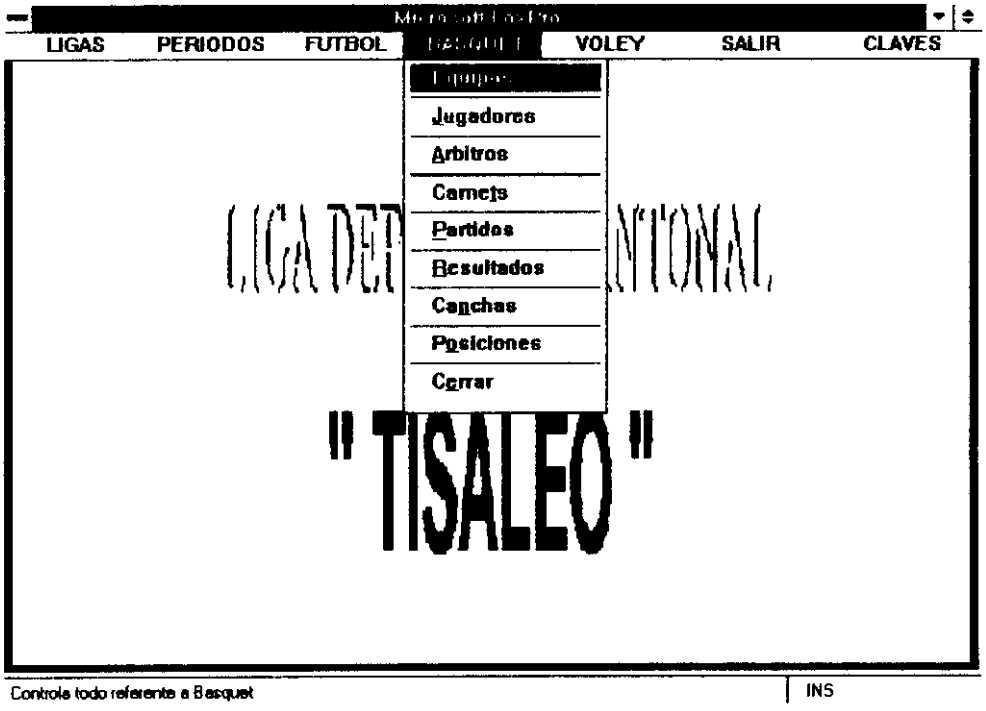
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
op	NUMERICO		INGRESARA CREAR, CAMBIAR, SELECCIONAR Y ELIMINAR EQUIPOS DE BASQUET

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BCREQUIPOS BCAMEQUIPOS BBOREQUIPOS BREPEQUIPOS			CREA UN EQUIPO DE BASQUET CAMBIA LOS DATOS DE UN EQUIPO EXISTENTE BORRA UN EQUIPO DE BASQUET IMPRIME POR PANTALLA O IMPRESORA LOS EQUIPOS DE BASQUET

D I A G R A M A D E F L U J O




LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
VOLEY
SALIR
CLAVES
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Canchas
Posiciones
Cerrar
" TISALEO "
Controla todo referente a Basquet
INS

CONTROL DE EQUIPOS
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CREAR
CAMBIAR
BORRAR
CONSULTAS
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BCREAEQUIPO	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CREA UN EQUIPO DE BASQUET

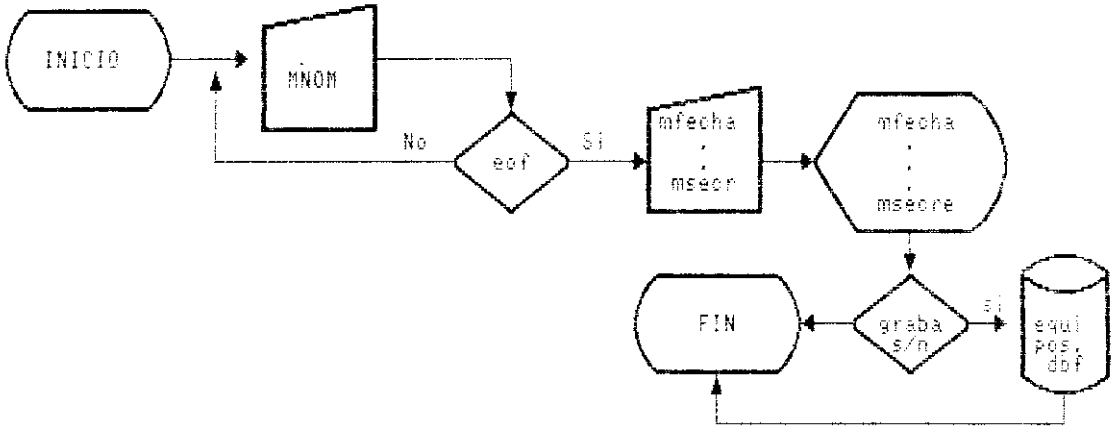
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EN NOMBRE DEL EQUIPO
MFECHA	FECHA		CONTIENE LA FECHA DE FUNDACION
MPRESI	CARACTER		CONTIENE EL PRESIDENTE DEL EQUIPO
MVICE	CARACTER		CONTIENE EL VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO
MSECRE	CARACTER		CONTIENE EL SECRETARIO DEL EQUIPO
MTESO	CARACTER		CONTIENE EL TESORERO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENA NOMBRE DEL EQUIPO EN LA BASE
FECHAFUN	FECHA		ALMACEN LA FECHA DE FUNDACION EN LA BAS
PRESIDENTE	CARACTER		ALMACENA EL PRESIDENTE DEL EQUIPO
VICEPRESI	CARACTER		ALMACEN EL VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO
SECRETARIO	CARACTER		ALMACENA EL SECRETARIO DEL EQUIPO
TESORERO	CARACTER		ALMACENA EL TESORERO DEL EQUIPO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BCAMEQUIPOS	BASQUET.PRG	MIRANDA MEJIA	

OBJETIVO: CAMBIA LOS DATOS DE UN EQUIPO DE BASQUET YA EXISTENTE

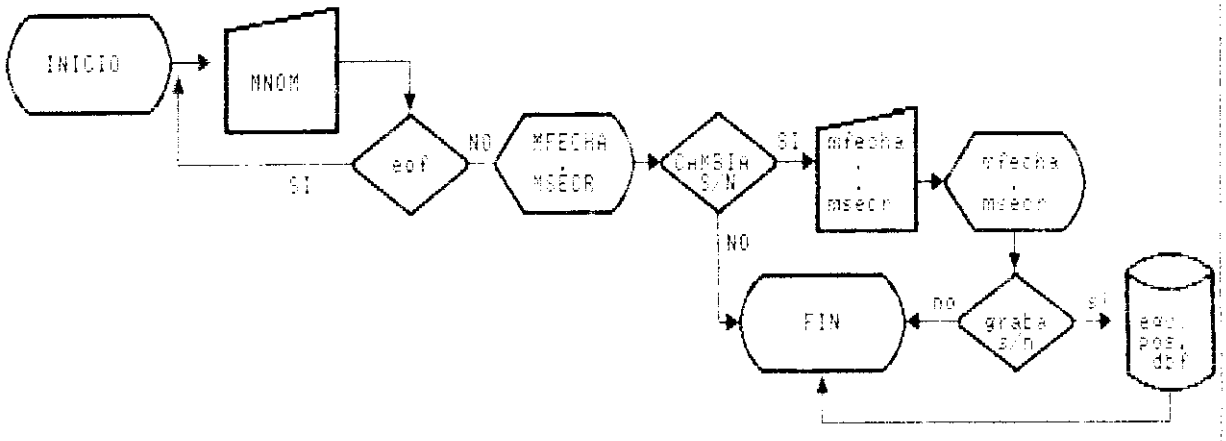
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO
MFECHAFUN	FECHA		CONTIENE LA FECHA DE FUNDACION
MPRESI	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL PRESIDENTE
MVICE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE
MSECRE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL SECRETARIO
MTESO	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL TESORERO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO
FECHAFUN	FECHA		ALMACENA LA FECHA DE FUNDACION
PRESIDENTE	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL PRESIDENTE
VICEPRESIDE	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE
SECRETARIO	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL SECRETARIO
TESORERO	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL TESORERO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BBOREQUIPOS	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: BORRA UN EQUIPO DE BASQUET YA EXISTENTE

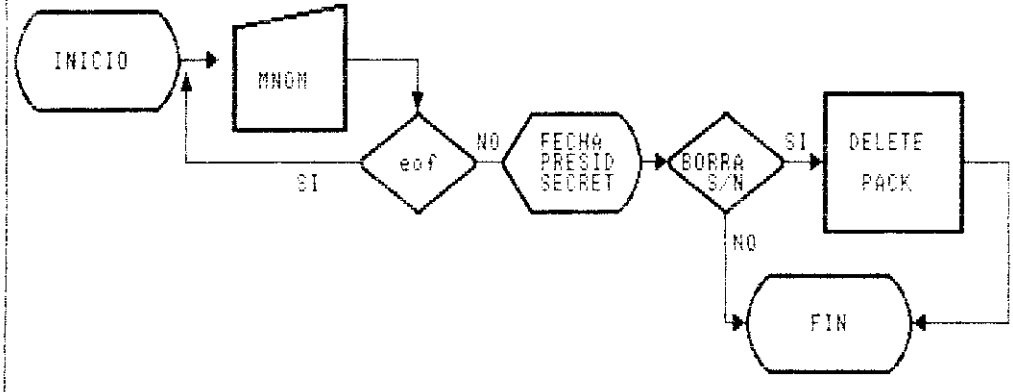
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO
MFECHA	FECHA		CONTIENE LA FECHA DE FUNDACION
MPRESI	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL PRESIDENTE
MVICE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE
MSECRE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL SECRETARIO
MTESO	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL TESORERO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO
FECHAFUN	FECHA		ALMACENA LA FECHA DE FUNDACION
PRESIDENTE	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL PRESIDENTE
VICEPRESI	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE
SECRETARIO	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL SECRETARIO
TESORERO	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL TESORERO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BREPEQUIPOS	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS EQUIPOS POR PANTALLA E IMPRESORA

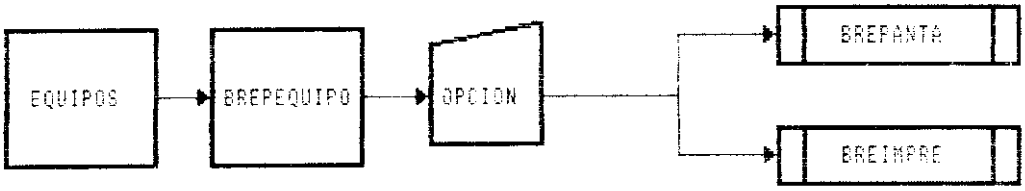
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		IMPRIMIR POR PANTALLA O IMPRESORA LOS EQUIPOS DE BASQUET

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BREPANTA BREPIMPRE			CONSULTA POR PANTALLA LOS EQUIPOS CONSULTA POR IMPRESORA LOS EQUIPOS

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BREPANTA	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS EQUIPOS POR PANTALLA

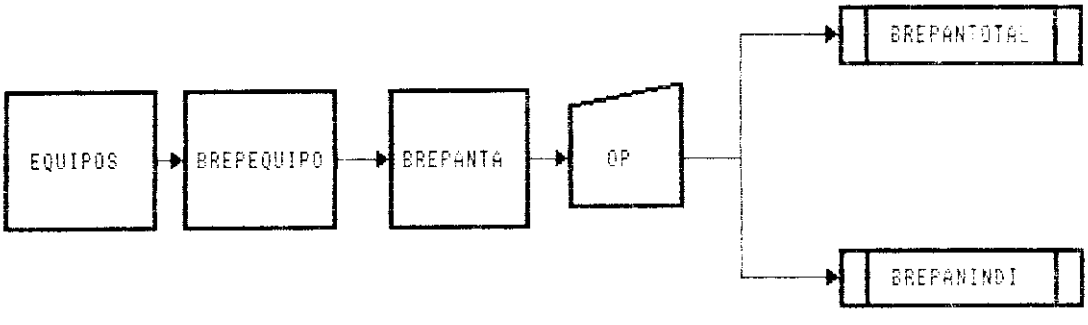
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		IMPRIMIR POR PANTALLA EQUIPOS DE BASQUE

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BREPTOTAL BREPANINDI			CONSULTA POR PANTALLA EQUIPOS CONSULTA POR PANTALLA DE EQUIPOS INDIVIDUALMENTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BREPPANTOT	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR EQUIPOS POR PANTALLA

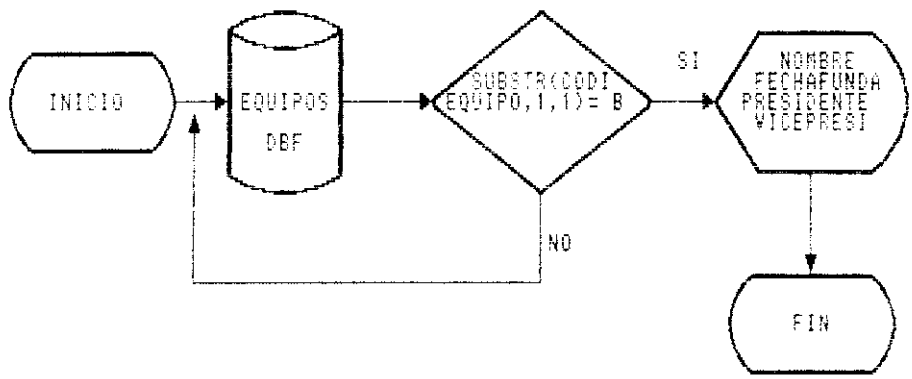
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE FECHAFUN PRESIDENTE VICEPRESI			NOMBRE DEL EQUIPO FECHA DE FUNDACION DEL EQUIPO NOMBRE DEL PRESIDENTE NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BREPANINDI	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR EQUIPO INDIVIDUALMENTE EQUIPOS POR PANTALLA

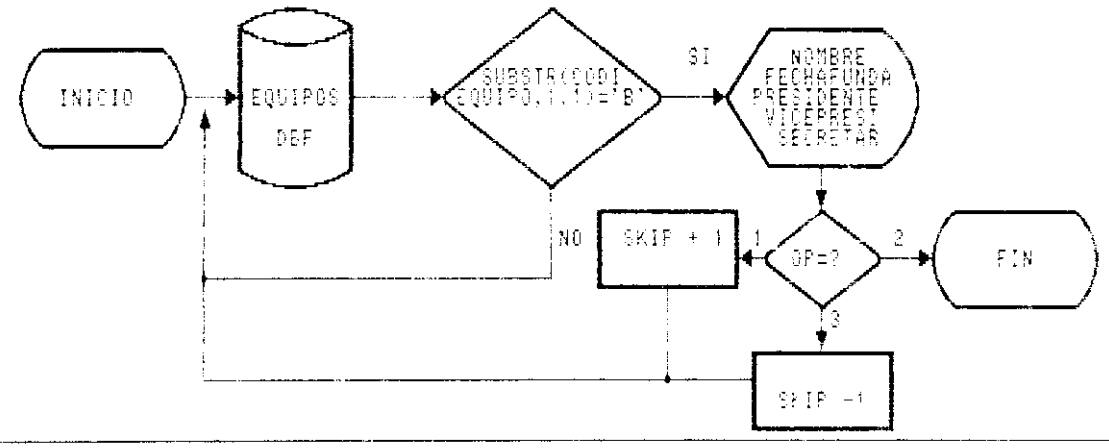
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CHARACTER		CODIGO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CHARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DEL EQUIPO
FECHAFUNDA	FECHA		DESPLIEGA FECHA DE FUNDACION
PRESIDENTE	CHARACTER		DESPLIEGA PRESIDENTE
VICEPRESI	CHARACTER		DESPLIEGA VICEPRESIDENTE
SECRETARIO	CHARACTER		DESPLIEGA SECRETARIO
TESORERO	CHARACTER		DESPLIEGA TESORERO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BREPIMPRE	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS EQUIPOS POR IMPRESORA

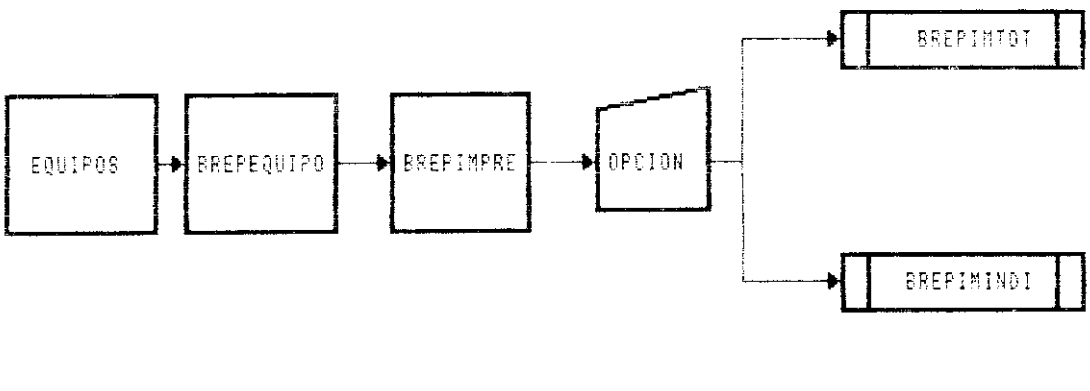
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		IMPRIMIR X IMPRESORA EQUIPOS DE BASQUET

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BREPIMTOT BREPIMINDI			CONSULTA POR IMPRESORA DE LOS EQUIPOS CONSULTA POR PANTALLA DE EQUIPOS INDI VIDUALMENTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BREPIMTOT	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR EQUIPOS POR IMPRESORA

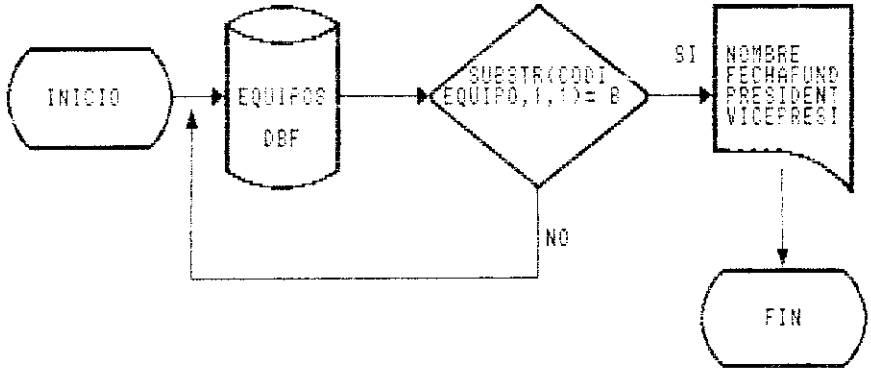
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE FECHAFUN PRESIDENTE VICEPRESI			NOMBRE DEL EQUIPO FECHA DE FUNDACION DEL EQUIPO NOMBRE DEL PRESIDENTE NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BREFIMINDI	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR EQUIPO INDIVIDUALMENTE EQUIPOS POR IMPRESORA

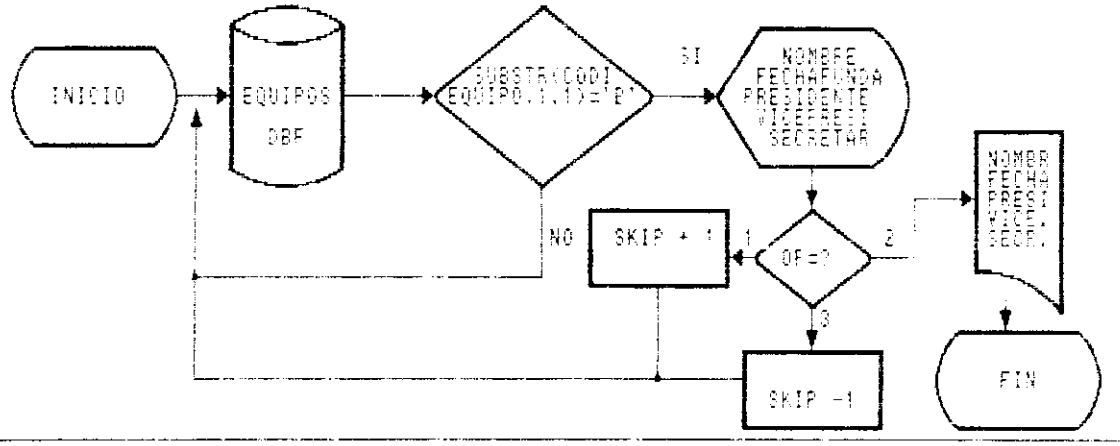
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CHARACTER		CODIGO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CHARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DEL EQUIPO
FECHAFUNDA	FECHA		DESPLIEGA FECHA DE FUNDACION
PRESIDENTE	CHARACTER		DESPLIEGA PRESIDENTE
VICEPRESI	CHARACTER		DESPLIEGA VICEPRESIDENTE
SECRETARIO	CHARACTER		DESPLIEGA SECRETARIO
TESORERO	CHARACTER		DESPLIEGA TESORERO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BASJUGADORES	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE JUGADORES DE BASQUET

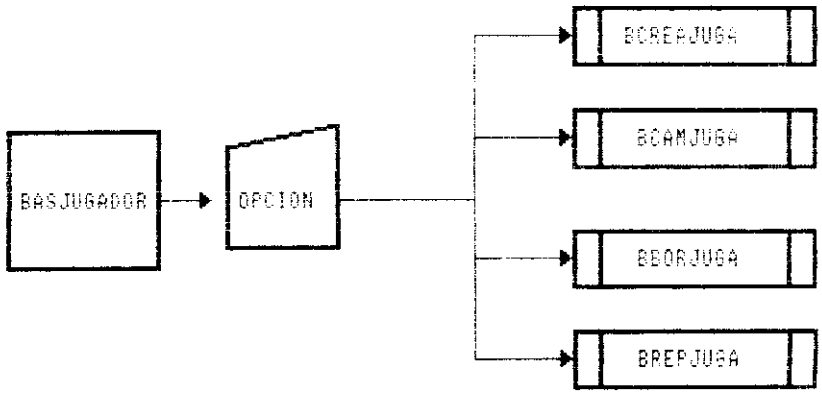
E N T R A D A S

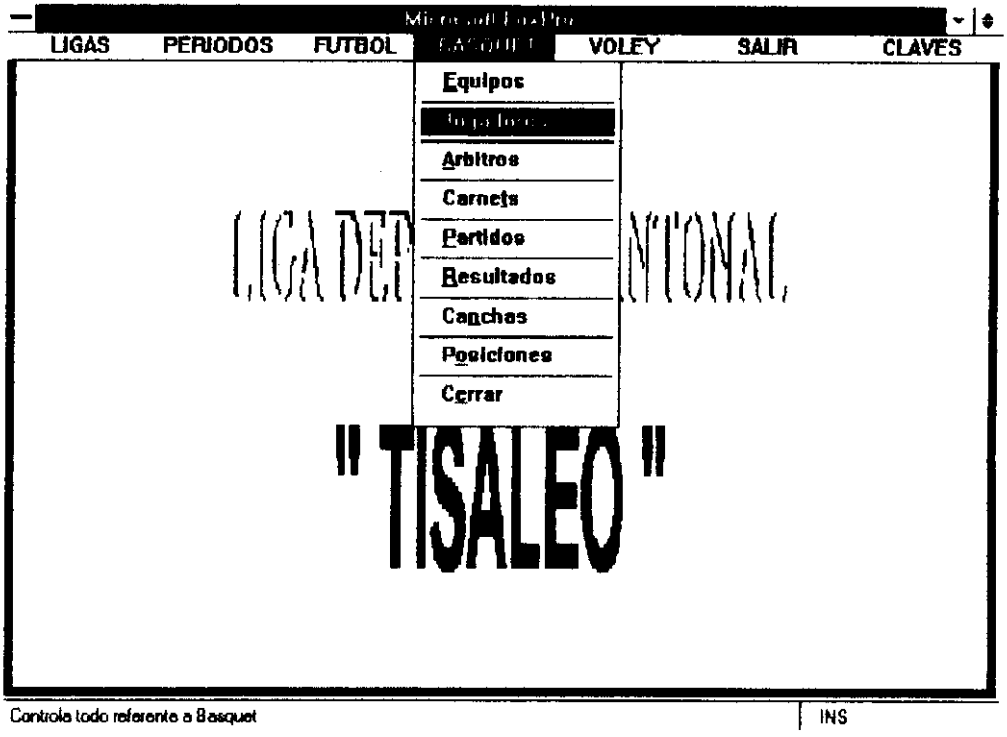
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		INGRESARA CREAR, CAMBIAR, SELECCIONAR Y ELIMINAR JUGADORES DE BASQUET

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BCREAJUGA BCAMJUGA BBORJUGA BREPJUGA			CREA UN JUGADOR DE BASQUET CAMBIA LOS DATOS DE UN JUGADOR CREADO BORRA UN JUGADOR DE BASQUET IMPRIME POR PANTALLA O IMPRESORA LOS JUGADORES DE BASQUET

D I A G R A M A D E F L U J O




LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Canchas
Posiciones
Cerrar
" TISALEO "
Controla todo referente a Basquet
INS

CONTROL DE JUGADORES
" TISALEO "
CREAR
CAMBIAR
BORRAR
CONSULTAS
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BOREAJUGA	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CREA UN JUGADOR DE BASQUET

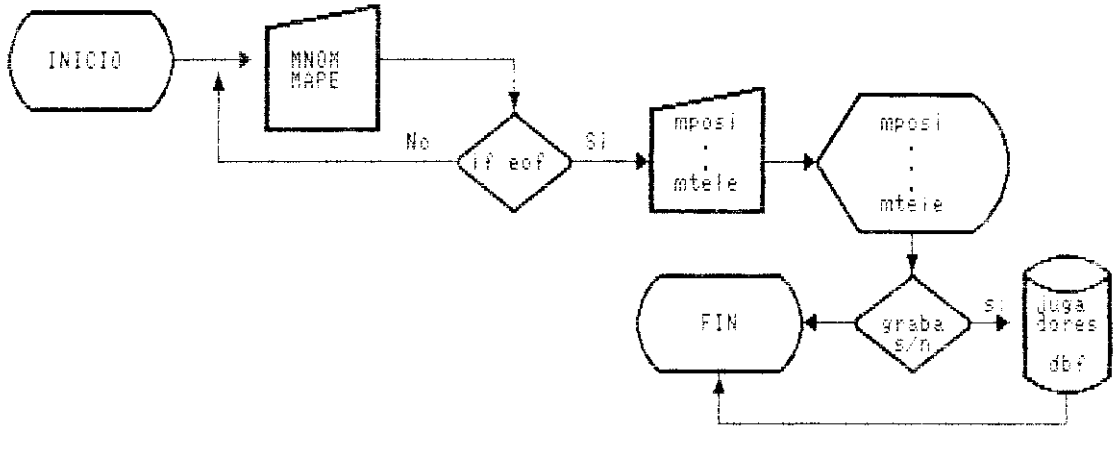
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL JUGADOR
MAPE	CARACTER		CONTIENE EL APELLIDO DEL JUGADOR
MPOSI	CARACTER		CONTIENE LA POSICION DEL JUGADOR
MFECHA	FECHA		CONTIENE LA FECHA DE NACIMIENTO
MLNAC	CARACTER		CONTIENE EL LUGAR DE NACIMIENTO
MCEDU	NUMERICO		CONTIENE LA CEDULA DEL JUGADOR
MDIR	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DEL JUGADOR
MTEL	CARACTER		CONTIENE EL TELEFONO DEL JUGADOR
MEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL EQUIPO DEL JUGADOR
MFOTO	GENERAL		CONTIENE LA FOTO DEL JUGADOR

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		ALMACENARA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHADENA	FECHA		ALMACENARA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARDENA	CARACTER		ALMACENARA EL LUGAR DE NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		ALMACENARA LA CEDULA DEL JUGADOR
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		ALMACENARA EL TELEFONO DEL JUGADOR
EQUIPO	CARACTER		ALMACENARA EL EQUIPO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		ALMACENARA LA FOTO DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BCAMJUGA	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CAMBIA LOS DATOS DE UN JUGADOR DE BASQUET YA EXISTENTE

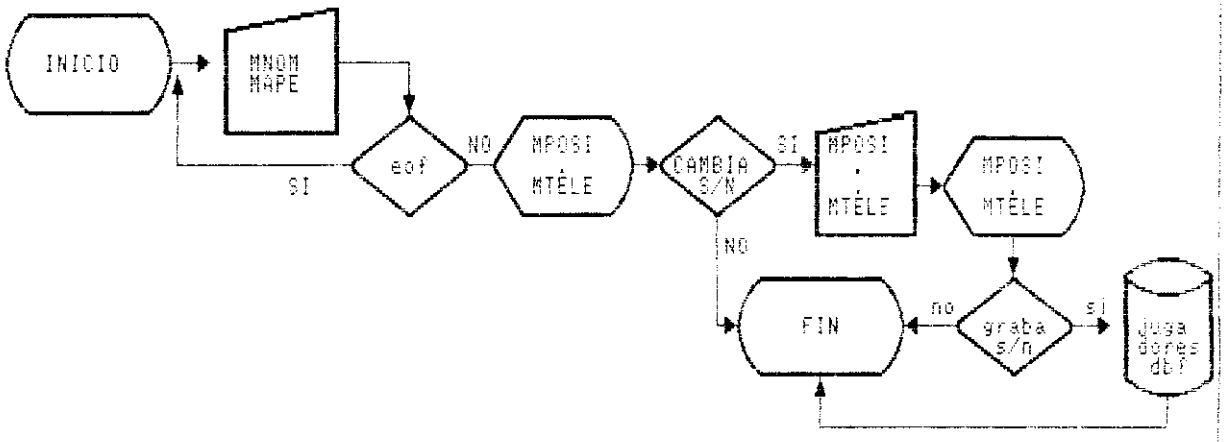
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL JUGADOR
MAPE	CARACTER		CONTIENE EL APELLIDO DEL JUGADOR
MPOSI	CARACTER		CONTIENE LA POSICION DEL JUGADOR
MFECHA	FECHA		CONTIENE LA FECHA DE NACIMIENTO
MLUNA	CARACTER		CONTIENE EL LUGAR DE NACIMIENTO
MCEDU	NUMERICO		CONTIENE EL # DE LA CEDULA
MDIRE	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DEL JUGADOR
MTEL	CARACTER		CONTIENE EL TELEFONO DEL JUGADOR
MEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL EQUIPO DEL JUGADOR
MFOTO	GENERAL		CONTIENE LA FOTO DEL JUGADOR

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		ALMACENARA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHADENA	FECHA		ALMACENARA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARDENA	CARACTER		ALMACENARA EL LUGAR DE NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		ALMACENARA EL # DE LA CEDULA
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		ALMACENARA EL TELEFONO DEL JUGADOR
EQUIPO	CARACTER		ALMACENARA EL EQUIPO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		ALMACENARA LA FOTO DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE:
SYSDEPORTE	BBORJUGA	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: BORRA UN JUGADOR DE BASQUET YA EXISTENTE

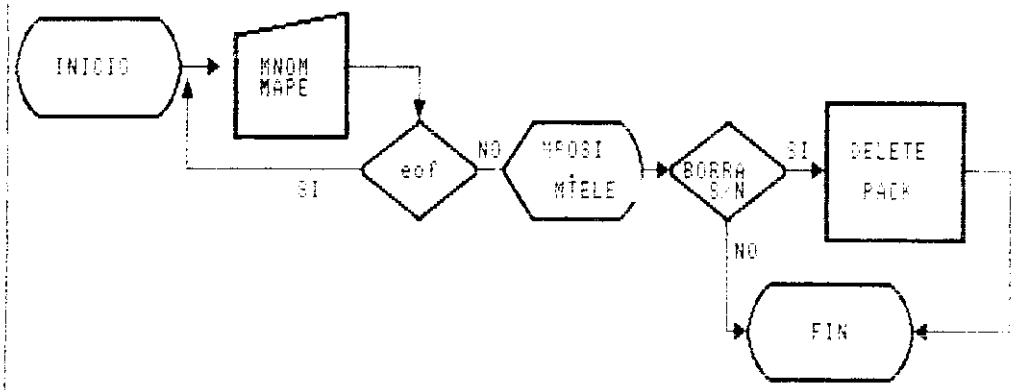
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DEL JUGADOR
MAPE	CARACTER		CONTENDRA EL APELLIDO DEL JUGADOR
MPOSI	CARACTER		CONTENDRA LA POSICION DEL JUGADOR
MFECHA	FECHA		CONTENDRA LA FECHA DE NACIMIENTO
MLUNA	CARACTER		CONTENDRA LUGAR DEL NACIMIENTO
MCEDU	NUMERICO		CONTENDRA CEDULA DEL JUGADOR
MDIRE	CARACTER		CONTENDRA LA DIRECCION DEL JUGADOR
MTELE	CARACTER		CONTENDRA EL EQUIPO DEL JUGADOR
MFOTO	GENERAL		CONTENDRA LA FOTO DEL JUGADOR

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		ALMACENARA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHADENA	FECHA		ALMACENARA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARDENA	CARACTER		ALMACENARA LUGAR DEL NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		ALMACENARA CEDULA DEL JUGADOR
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		ALMACENARA EL EQUIPO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		ALMACENARA LA FOTO DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: DE:
SYSDEPORTE	BREPJUGA	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS JUGADORE DE BASQUET POR PANTALLA E IMPRESORA

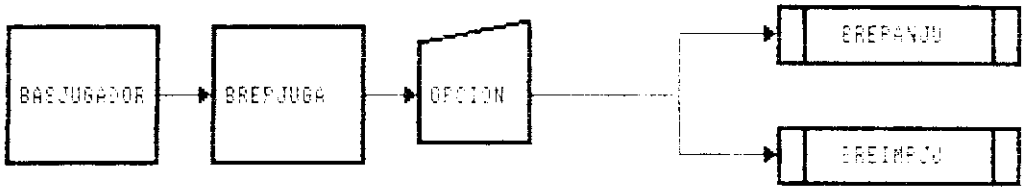
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		IMPRIMIR POR PANTALLA O IMPRESORA LOS JUGADORES DE BASQUET

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BREPANJU BREPIMPJU			CONSULTA POR PANTALLA LOS JUGADORES CONSULTA POR IMPRESORA LOS JUGADORES

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BREPANJU	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR JUGADOR DE BASQUET POR PANTALLA

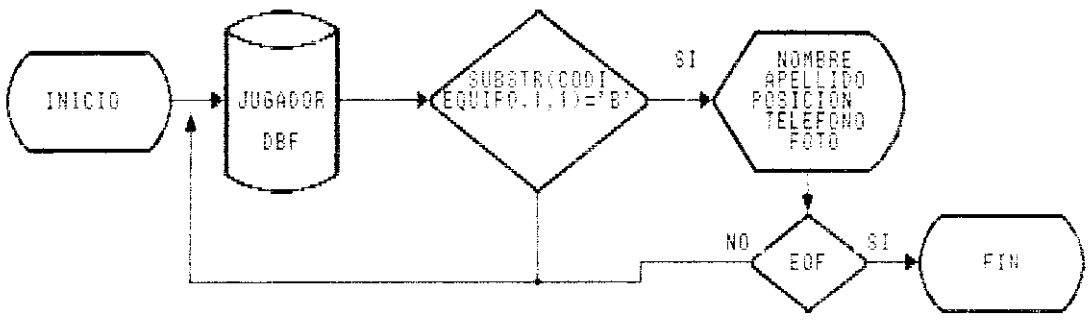
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIE	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		DESPLIEGA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		DESPLIEGA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHADENA	FECHA		DESPLIEGA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARDENA	CARACTER		DESPLIEGA EL LUGAR DE NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		DESPLIEGA LA CEDULA DEL JUGADOR
DIRECCION	CARACTER		DESPLIEGA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		DESPLIEGA EL TELEFONO DEL JUGADOR
EQUIPO	CARACTER		DESPLIEGA EL EQUIPO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		DESPLIEGA LA FOTO DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BREPIMJU	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR JUGADORES DE BASQUET POR IMPRESORA

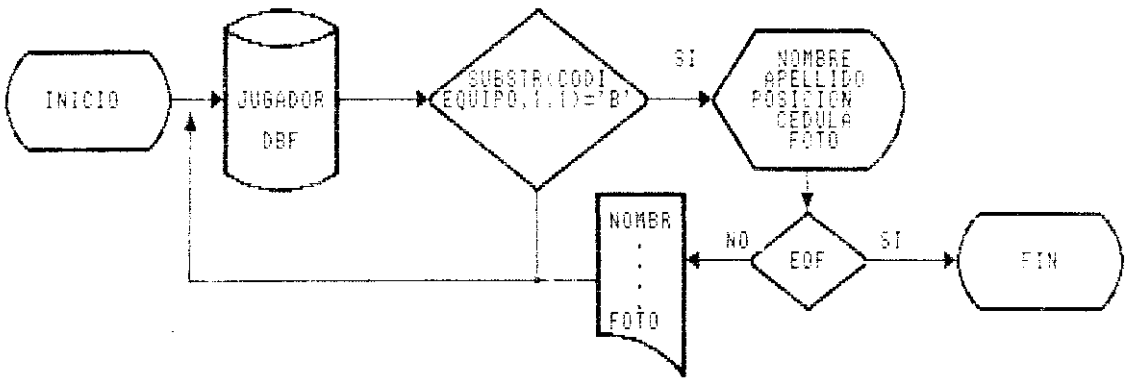
ENTRADAS

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CODIGO DEL EQUIPO

SALIDAS

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DEL JUGADOR
FECHAFUNDA	FECHA		DESPLIEGA FECHA DE FUNDACION
PRESIDENTE	CARACTER		DESPLIEGA PRESIDENTE
VICEPRESI	CARACTER		DESPLIEGA VICEPRESIDENTE
SECRETARIO	CARACTER		DESPLIEGA SECRETARIO
TESORERO	CARACTER		DESPLIEGA TESORERO

DIAGRAMA DE FLUJO



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE:
SYSDEPORTE	BASARBITROS	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE ARBITROS DE BASQUET

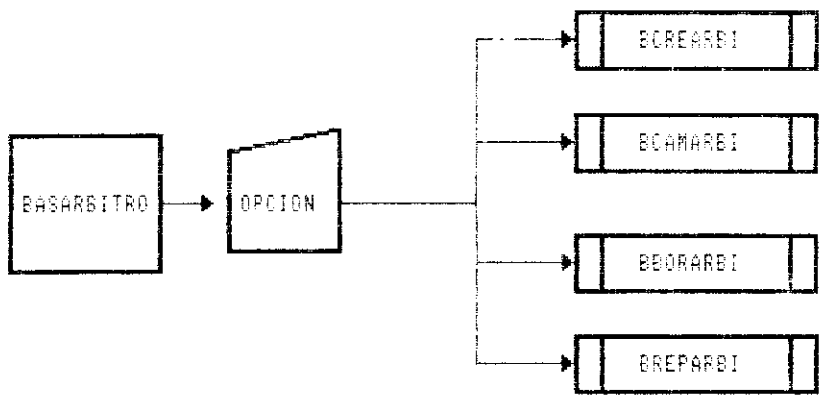
E N T R A D A S

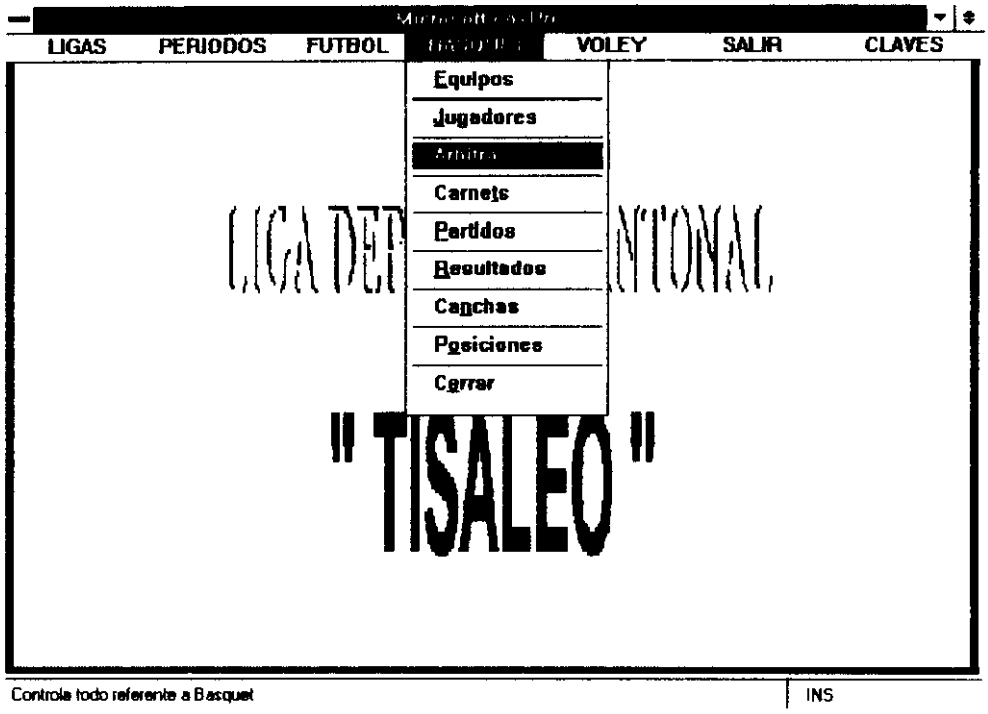
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		INGRESARA CREAR, CAMBIAR, SELECCIONAR Y ELIMINAR ARBITROS DE BASQUET

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BCREARBI BCAMARBI BBORARBI BREPARBI			CREA UN ARBITRO DE BASQUET CAMBIA LOS DATOS DE UN ARBITRO CREADO BORRA UN ARBITRO DE BASQUET IMPRIME POR PANTALLA O IMPRESORA LOS ARBITROS DE BASQUET

D I A G R A M A D E F L U J O




LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Canchas
Posiciones
Cerrar
" TISALEO "
Controla todo referente a Basquet
INS

CONTROL DE ARBITROS
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CREAR
CAMBIAR
BORRAR
CONSULTAS
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE:
SYSDEPORTE	BCREARBI	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CREA UN ARBITRO DE BASQUET

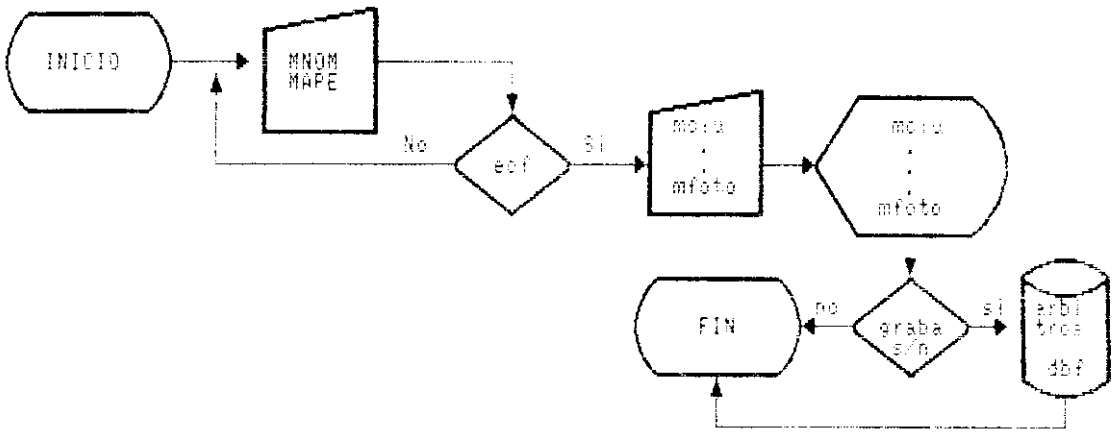
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL ARBITRO
MAPE	CARACTER		CONTIENE EL APELLIDO DEL ARBITRO
MCIU	CARACTER		CONTIENE LA CIUDAD DEL ARBITRO
MCEDU	NUMERIC		CONTIENE LA CEDULA DEL ARBITRO
MDIR	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DEL ARBITRO
MESCA	CARACTER		CONTIENE EL ESCALAFON DEL ARBITRO
MFOTO	GENERAL		CONTIENE LA FOTO DEL ARBITRO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL ARBITRO
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL ARBITRO
CIUDAD	CARACTER		ALMACENARA LA CIUDAD DEL ARBITRO
CEDULA	NUMERIC		ALMACENARA LA CEDULA DEL ARBITRO
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL ARBITRO
ESCALAFON	CARACTER		ALMACENARA EL ESCALAFON DEL ARBITRO
FOTO	GENERAL		ALMACENARA LA FOTO DEL ARBITRO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BCAMARBI	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CAMBIA LOS DATOS DE UN ARBITRO DE BASQUET YA EXISTENTE

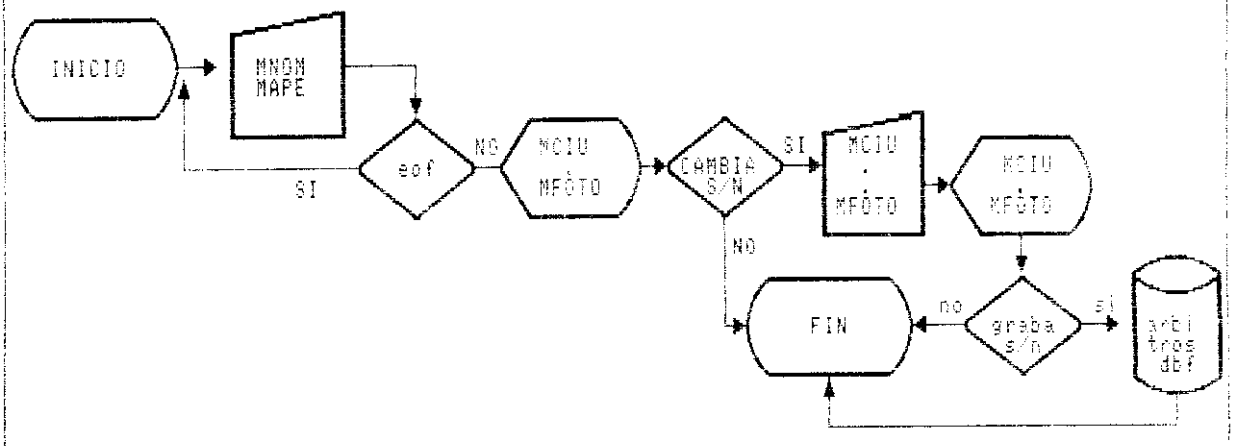
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL ARBITRO
MAPE	CARACTER		CONTIENE EL APELLIDO DEL ARBITRO
MCIU	CARACTER		CONTIENE LA CIUDAD DEL ARBITRO
MCED	NUMERICO		CONTIENE LA CEDULA DEL ARBITRO
MDIR	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DEL ARBITRO
MESC	CARACTER		CONTIENE EL ESCALAFON DEL ARBITRO
MFOTO	GENERAL		CONTIENE LA FOTO DEL ARBITRO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL ARBITRO
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL ARBITRO
CIUDAD	CARACTER		ALMACENARA LA CIUDAD DEL ARBITRO
CEDULA	NUMERICO		ALMACENARA LA CEDULA DEL ARBITRO
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL ARBITRO
ESCALAFON	CARACTER		ALMACENARA EL ESCALAFON DEL ARBITRO
FOTO	GENERAL		ALMACENARA LA FOTO DEL ARBITRO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG:	DE:
SYSDEPORTE	BBORARBI	BASQUET.PRG	MIRANDA MEJIA		

OBJETIVO: BORRA UN ARBITRO DE BASQUET YA EXISTENTE

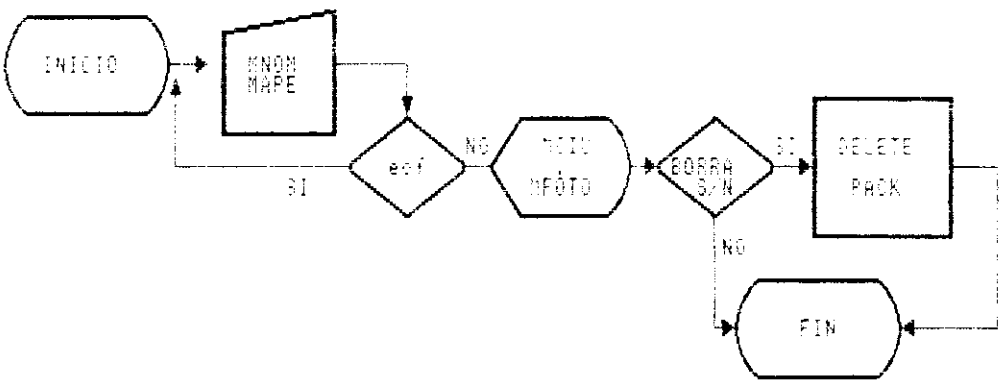
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DEL ARBITRO
MAPE	CARACTER		CONTENDRA EL APELLIDO DEL ARBITRO
MCIU	CARACTER		CONTENDRA LA CIUDAD DEL ARBITRO
MCED	NUMERICO		CONTENDRA LA CEDULA DEL ARBITRO
MDIR	CARACTER		CONTENDRA LA DIRECCION DEL ARBITRO
MESCA	CARACTER		CONTENDRA LA ESCALAFON DEL ARBITRO
MFOTO	GENERAL		CONTENDRA LA FOTO DEL ARBITRO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL ARBITRO
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL ARBITRO
CIUDAD	CARACTER		ALMACENARA LA CIUDAD DEL ARBITRO
CEDULA	NUMERICO		ALMACENARA LA CEDULA DEL ARBITRO
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL ARBITRO
ESCALAFON	CARACTER		ALMACENARA EL ESCALAFON DEL ARBITRO
FOTO	GENERAL		ALMACENARA LA FOTO DEL ARBITRO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BREPARBI	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS ARBITROS DE BASQUET POR PANTALLA E IMPRESORA

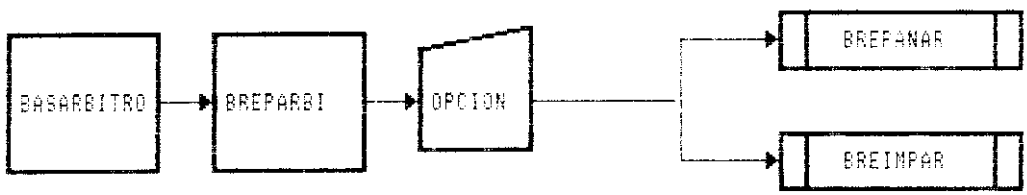
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		IMPRIMIR POR PANTALLA O IMPRESORA LOS ARBITROS DE BASQUET

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BREPANAR BREPIMPAR			CONSULTA POR PANTALLA LOS ARBITROS CONSULTA POR IMPRESORA LOS ARBITROS

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BREPANAR	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR ARBITROS DE BASQUET POR PANTALLA

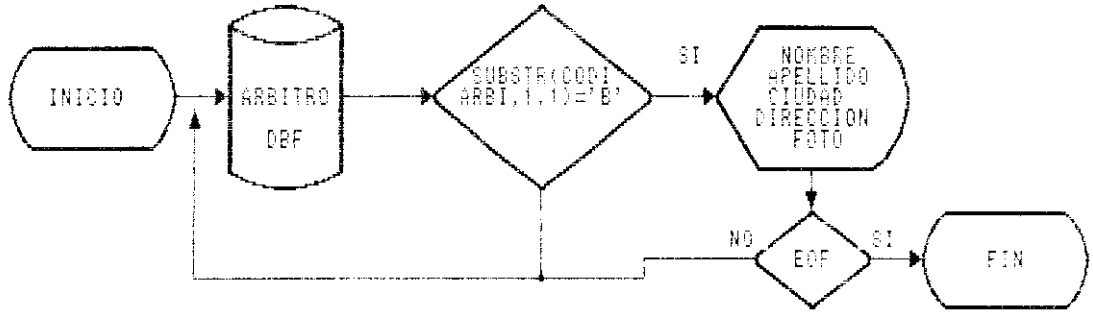
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIA	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL ARBITRO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DEL ARBITRO
APELLIDO	CARACTER		DESPLIEGA EL APELLIDO DEL ARBITRO
CIUDAD	CARACTER		DESPLIEGA LA CIUDAD DEL ARBITRO
CEDULA	NUMERICO		DESPLIEGA LA CEDULA DEL ARBITRO
DIRECCION	CARACTER		DESPLIEGA LA DIRECCION DEL ARBITRO
ESCALAFON	CARACTER		DESPLIEGA EL ESCALAFON DEL ARBITRO
FOTO	GENERAL		DESPLIEGA LA FOTO DEL ARBITRO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BREPIMAR	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR ARBITROS DE BASQUET POR IMPRESORA

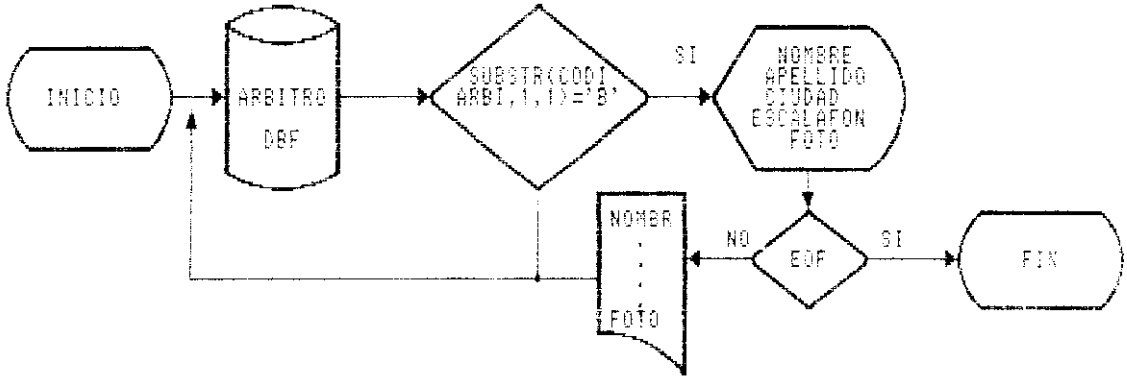
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIA	CARACTER		CODIGO DEL ARBITRO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DEL ARBITRO
APELLIDO	CARACTER		DESPLIEGA APELLIDO DEL ARBITRO
CIUDAD	CARACTER		DESPLIEGA LA CIUDAD DEL ARBITRO
ESCALAFON	CARACTER		DESPLIEGA EL ESCALAFON DEL ARBITRO
FOTO	GENERAL		DESPLIEGA LA FOTO DEL ARBITRO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: DE:
SYSDEPORTE	BASCARNETS	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE CARNETS DE BASQUET

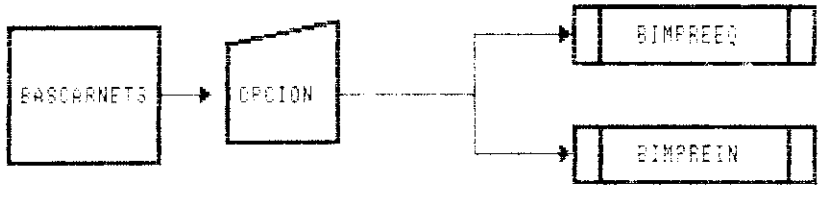
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		CONTROLA LA IMPRESION DE LOS CARNETS DE LOS EQUIPOS DE BASQUET

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BIMPREEQ BIMPREIN			IMPRIME UN EQUIPO DE BASQUET IMPRIME UN JUGADOR DE UN EQUIPO DE BASQUET

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Partidos
Resultados
Canchas
Posiciones
Cerrar
" TISALEO "
INS
MAY

LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
POR EQUIPOS
INDIVIDUAL
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BIMPREEQ	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS CARNETS DE UN EQUIPO DE BASQUET

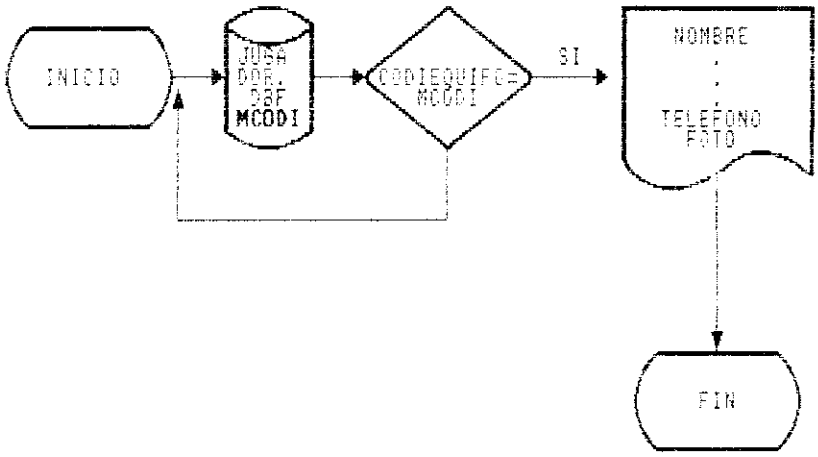
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIE	CARACTER		CONTIENE EN CODIGO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		DESPLEGARA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		DESPLEGARA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHAGENA	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARGENA	CARACTER		DESPLEGARA EL LUGAR DE NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		DESPLEGARA LA CEDULA DEL JUGADOR
DIRECCION	CARACTER		DESPLEGARA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		DESPLEGARA EL TELEFONO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		DESPLEGARA LA FOTO DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BIMPREIN	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS CARNETS DE UN JUGADOR DE UN EQUIPO DE BASQUET

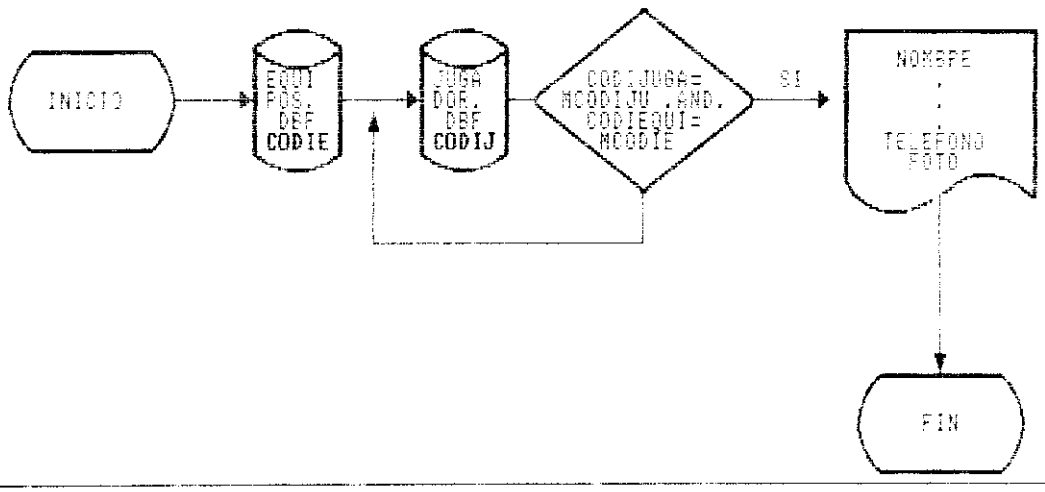
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIE	CARACTER		CONTIENE EN CODIGO DEL EQUIPO
MCODIJU	CARACTER		CONTENDRA EL CODIGO DEL JUGADOR

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		DESPLEGARA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		DESPLEGARA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHANACIMIENTA	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARNACIMIENTA	CARACTER		DESPLEGARA EL LUGAR DE NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		DESPLEGARA LA CEDULA DEL JUGADOR
DIRECCION	CARACTER		DESPLEGARA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		DESPLEGARA EL TELEFONO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		DESPLEGARA LA FOTO DEL JUGADOR

DIAGRAMA DE FLUJO



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG:	DE:
SYSDEPORTE	BASPARTIDOS	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA		

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE PARTIDOS DE BASQUET

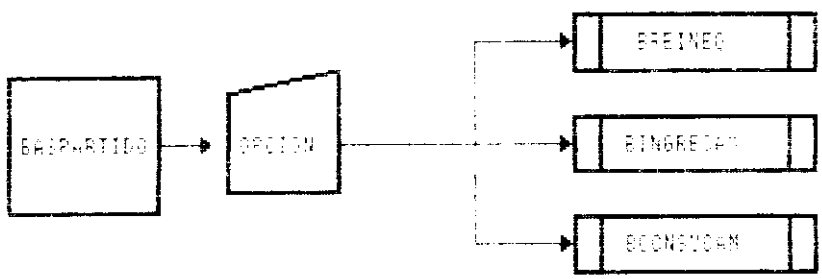
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		CREAR,INGRESAR, CONSULTAR PARTIDOS DE BASQUET

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
FREINEQ BINGRECAM BCONSCAM			CREA UN CAMPEONATO DE BASQUET INGRESAS LAS FECHAS DE BASQUET CONSULTAR POR PANTALLA E IMPRESORA LAS FECHAS DEL CAMPEONATO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Canchas
Posiciones
Cerrar
LIGA DEP NTONAL
" TISALEO "
Controla todo referente a Basquet
INS

CALCULO DE CAMPEONATO
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CREAR
INGRESAR
BORRAR
CONSULTAS
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BREINEQ	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CALCULA LAS FECHAS DE UN CAMPEONATO DE BASQUET

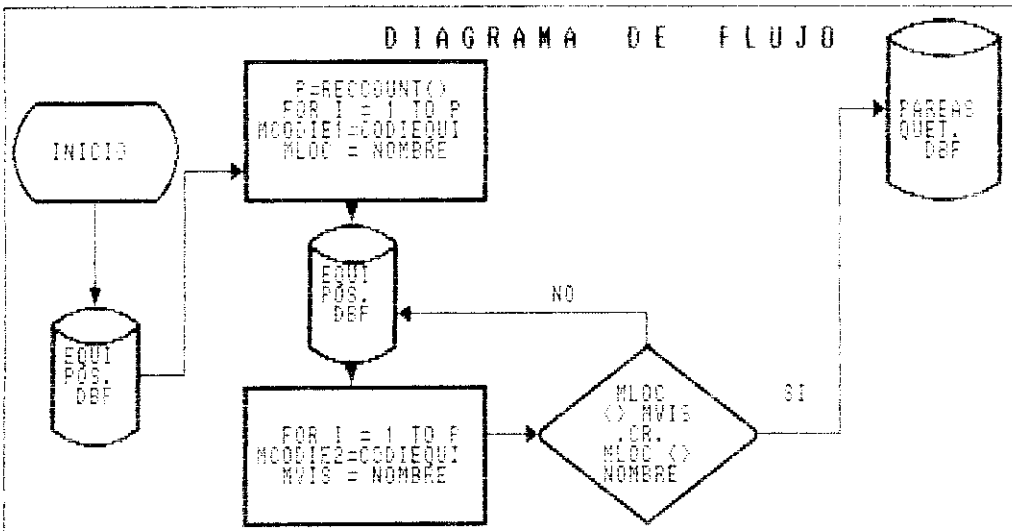
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIE1	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO LOCAL
MCODIE2	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
MCATE	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
MCODIPARTI	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL PARTIDO
MLOC	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
MVIS	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODILOCAL	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL EQUIPO LOCAL
CODIVISITA	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		ALMACENA LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
CODIGOPART	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 2
SYSDEPORTE	BINGRECAM	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: INGRESAR LAS FECHAS DE UN CAMPEONATO DE BASQUET

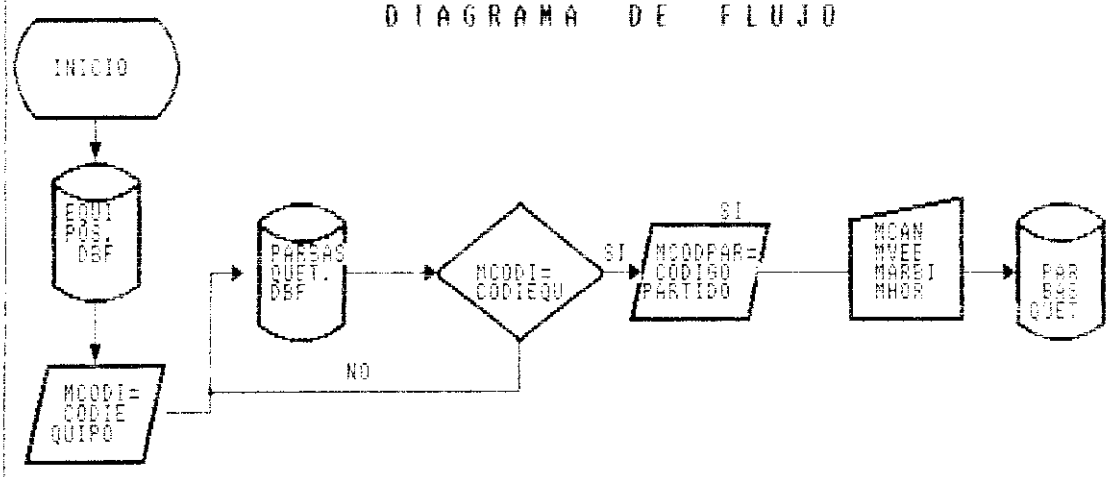
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		CONTENDRA NOMBRE DEL EQUIPO
MCODPAR	CARACTER		CONTIENE CODIGO DEL PARTIDO
MLOC	CARACTER		CONTIENE NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
MVIS	CARACTER		CONTIENE NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
MFE	FECHA		CONTENDRA LA FECHA DEL PARTIDO
MCAN	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DELA CANCHA
MNOMAR	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DEL ARBITRO
MVEE	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DEL VEEDOR
MHORA	CARACTER		CONTENDRA LA HORA DE INICIO DEL PARTIDO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
HORAINITIT	CARACTER		ALMACENARA HORA DE INICIO DEL PARTIDO
CAN	CARACTER		ALMACENARA CANCHA
ARBI	CARACTER		ALMACENARA ARBITRO
VEE	CARACTER		ALMACENARA VEEDOR
NUMEPARTI	NUMERICO		ALMACENARA NUMERO DE PARTIDO
FECHAPAR	FECHA		ALMACENARA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BCONSUCAM	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE REALIZAR CONSULTAS DE FECHAS DE CAMPEONATO POR PANTALLA E IMPRESORA

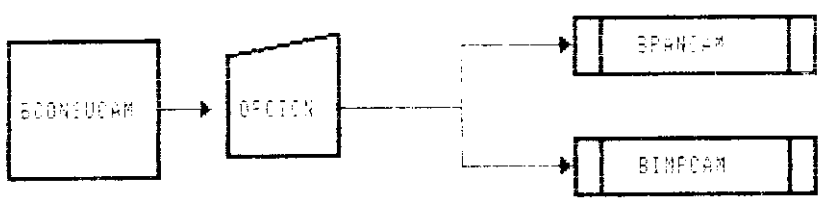
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REALIZAR REPORTES POR PANTALLA E IMPRESORA DE LAS FECHAS DEL CAMPEONATO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BPANCAM BIMPCAM			REPORTA FECHAS POR PANTALLA REPORTA FECHAS POR IMPRESORA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BPANCAM	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE REPORTES DE FECHAS POR PANTALLA

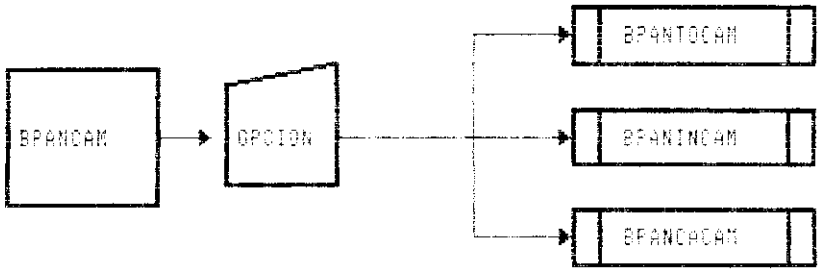
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA FECHAS; TOTALES, POR FECHAS, Y POR CANCHAS.

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BPANTOCAM BPANINCAM BPANCACAM			REPORTA LAS FECHAS DE TODO EL CAMPEONAT REPORTA LOS PARTIDOS DE UNA FECHA REPORTA LOS PARTIDOS DE UNA CANCHA, TODOS ESTOS POR PANTALLA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE:
SYSDEPORTE	BPANTOCAN	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LAS FECHAS DE TODO EL CAMPEONATO POR PANTALLA

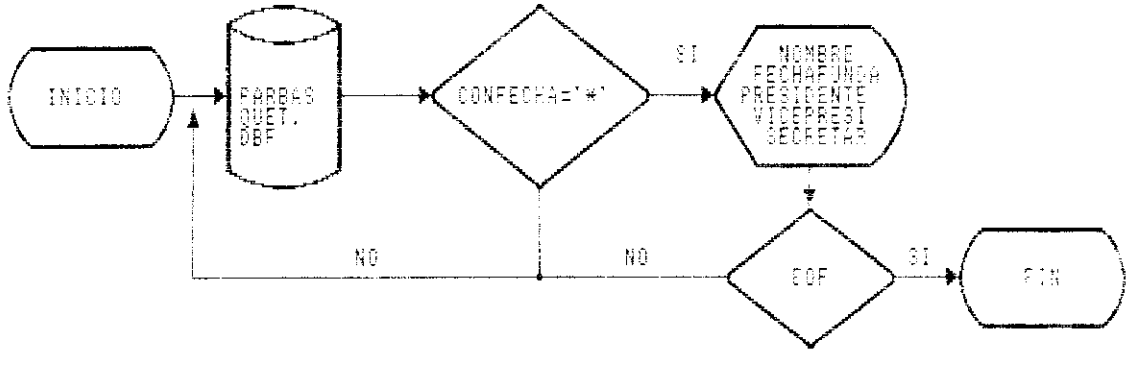
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CARACTER		INDICA SI UN EQUIPO YA TIENE FECHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VIS1	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		DESPLEGARA LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
HORAINIIT	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DEL PART.
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: DE:
SYSDEPORTE	BRANINCAM	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS PARTIDOS DE UNA FECHA DEL CAMPEONATO POR PANTALLA

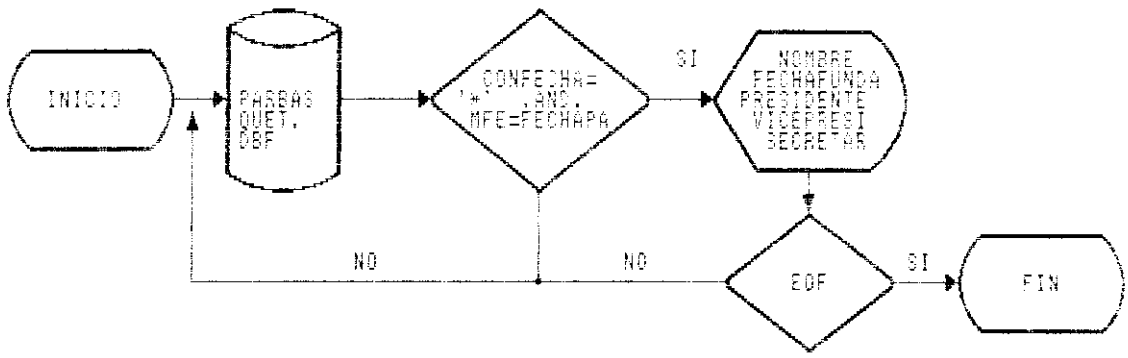
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CARACTER		INDICA SI UN EQUIPO YA TIENE FECHA
FECHAPAR	FECHA		CONTIENE LA FECHA DEL CAMPEONATO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		DESPLEGARA LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
HORAINIIT	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DEL PART.
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: PE:
SYSDEPORTE	BPANCACAM	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS PARTIDOS DE UNA CANCHA DEL CAMPEONATO POR PANTALLA

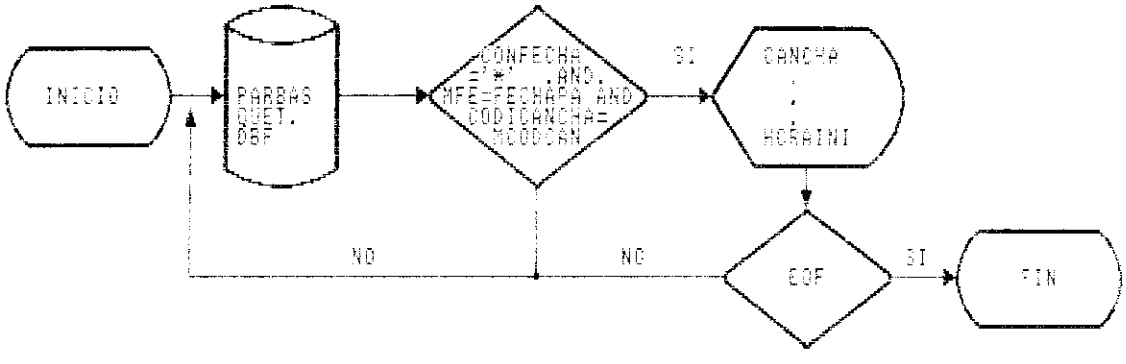
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CARACTER		INDICA SI UN EQUIPO YA TIENE FECHA
CODICAN	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DE LA CANCHA
FECHAPAR	FECHA		CONTIENE LA FECHA DEL PARTIDO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
HORAINIT	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DEL PART.
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: DE:
SYSDEPORTE	BIMPCAM	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE REPORTES DE FECHAS POR IMPRESORA

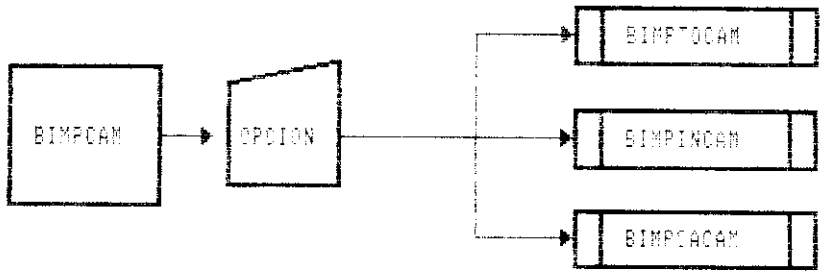
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA FECHAS: TOTALES, POR FECHAS, Y POR CANCHAS.

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BIMPTOCAM BIMPINCAM BIMPCACAM			REPORTA LAS FECHAS DE TODO EL CAMPEONAT REPORTA LOS PARTIDOS DE UNA FECHA REPORTA LOS PARTIDOS DE UNA CANCHA. TODOS ESTOS POR IMPRESORA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BIMPTOCAN	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LAS FECHAS DE TODO EL CAMPEONATO POR IMPRESORA

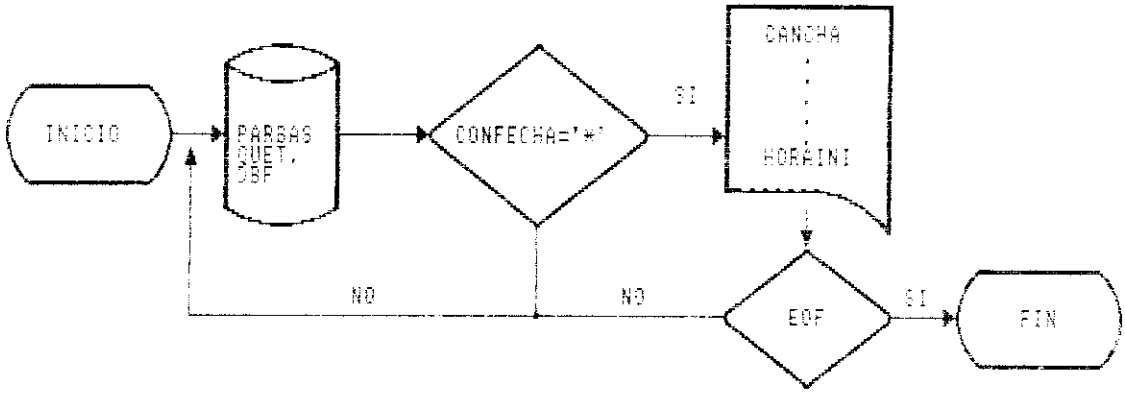
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CHARACTER		INDICA SI UN EQUIPO YA TIENE FECHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VIS1	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
HORAINIT	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DEL PART.
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BIMFINCAM	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS PARTIDOS DE UNA FECHA DEL CAMPEONATO POR IMPRESORA

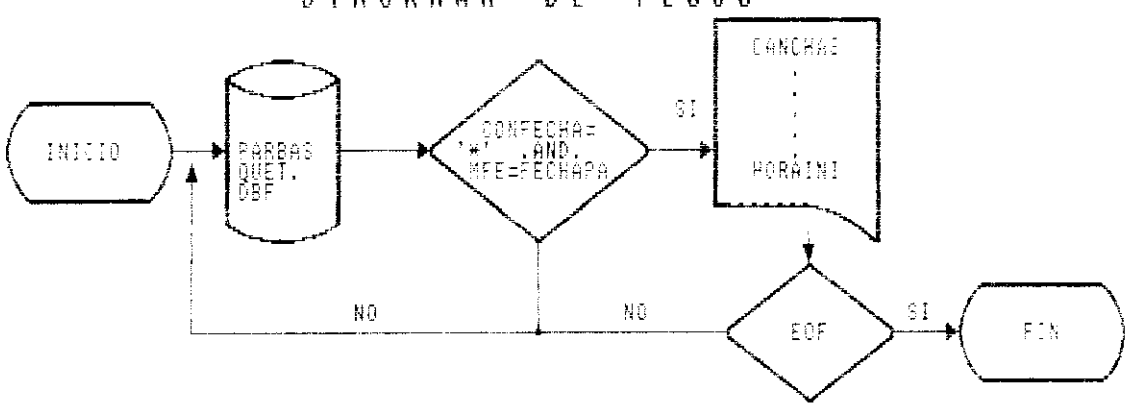
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CARACTER		INDICA SI UN EQUIPO YA TIENE FECHA
FECHAPAR	FECHA		CONTIENE LA FECHA DEL CAMPEONATO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
HORAINIT	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DEL PART.
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE:
SYSDEPORTE	BIMPCHCAM	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS PARTIDOS DE UNA CANCHA DEL CAMPEONATO POR IMPRESORA

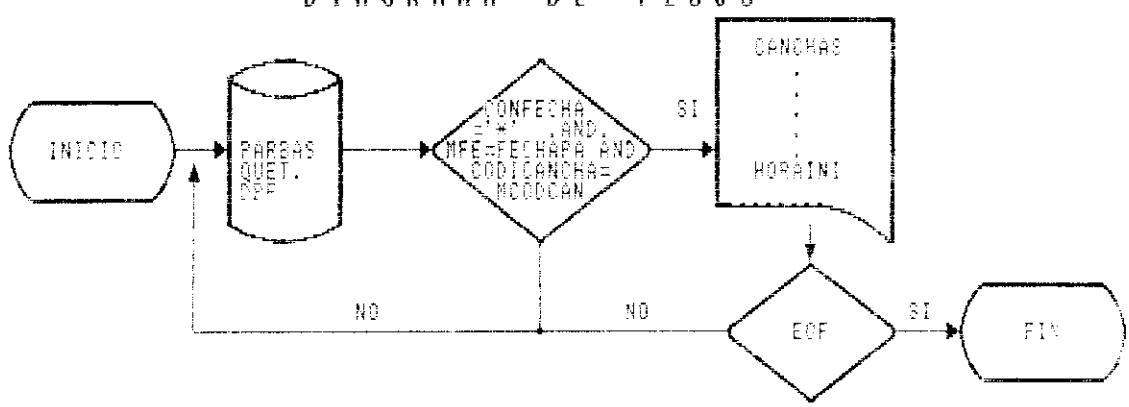
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CARACTER		INDICA SI UN EQUIPO YA TIENE FECHA
CODICAN	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DE LA CANCHA
FECHAPAR	FECHA		CONTIENE LA FECHA DEL PARTIDO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VIST	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
HORAINIT	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DEL PART.
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BBORRACAMPEO	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE BORRAR LAS FECHAS DE UN CAMPEONATO DE BASQUET

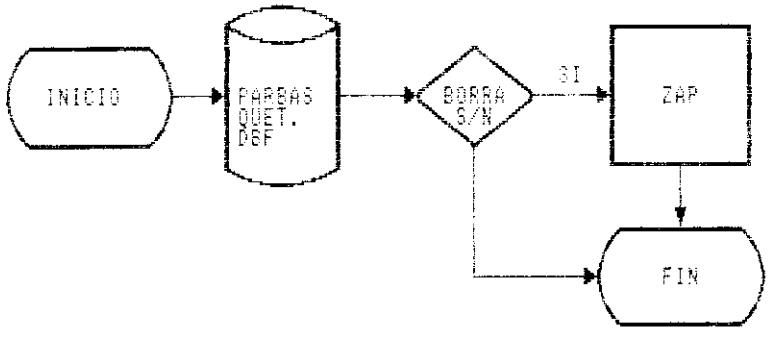
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BASRESULTADOS	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE LOS RESULTADOS DE LOS PARTIDOS DE BASQUET

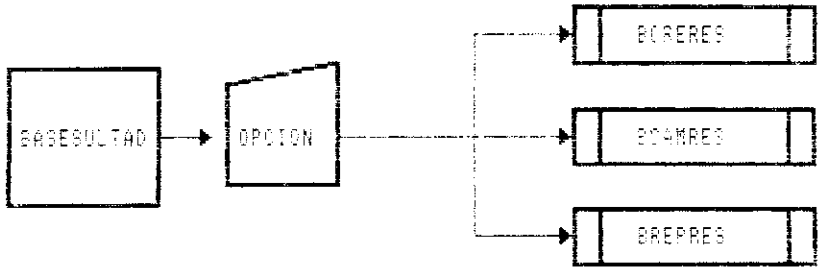
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		CREA, CAMBIA Y REPORTA POR PANTALLA E IMPRESORA LOS RESULTADOS DE LOS PARTIDOS

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BCREREG BCAMREG BREPREG			CREA UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE BAS. CAMBIA LOS RESULTADOS DE PARTIDOS REPORTA POR PANTALLA O IMPRESORA LOS RESULTADOS DE UN PARTIDO DE BASQUET

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Canchas
Posiciones
Cerrar
LIGA DEP NTONAL
" TISALEO "
Controla todo referente a Basquet

INGRESOS DE RESULTADOS
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CREAR
CAMBIAR
IMPRIMIR
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

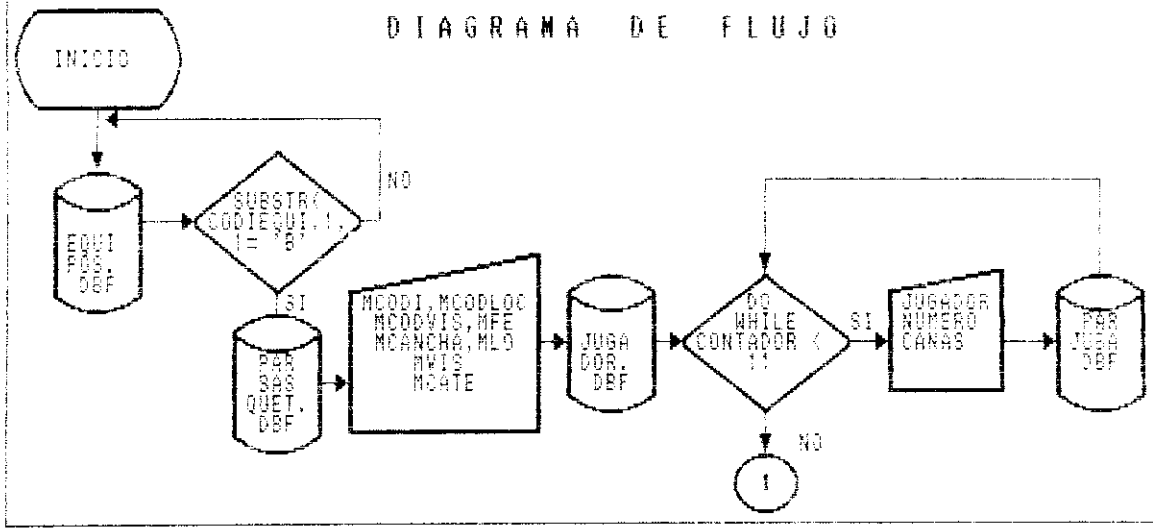
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 2
SYSDEPORTE	BOREAES	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CREAR UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE BASQUET

E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIPAR	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL PARTIDO
MCODLOC	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL LOCAL
MCODVIS	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
MLOC	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
MVIS	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
MCATE	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO
JUGADOR	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL JUGADOR
CANAS	NUMERICO		CONTIENE EL NUMERO DE CANASTAS
MHOR1	CARACTER		CONTIENE LA HORA DE INICIO DEL 1er T.
MHOR2	CARACTER		CONTIENE LA HORA DE INICIO DEL 2do T.
[illegible]	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 1er T. L.
[illegible]	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 2do T. L.
[illegible]	NUMERICO		CONTIENE EL RESULTADO FINAL DE LOCAL
[illegible]	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 1er T. V.
[illegible]	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 2do T. V.
[illegible]	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS P. EXTRAS LOCA
[illegible]	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS P. EXTRAS VISI
RFV	NUMERICO		CONTIENE EL RESULTADO FINAL DE VISITA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

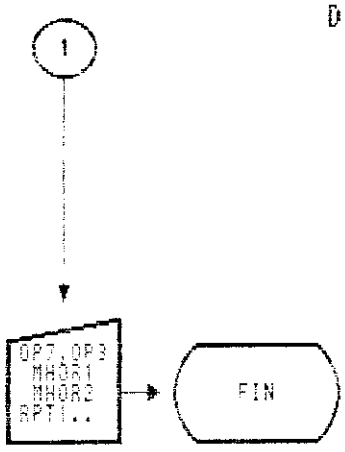
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 2 DE: 3
SYSDEPORTE	BCRERES	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CREAR UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE BASQUET

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIPARTI	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL PARTIDO
CODLOC	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL LOCAL
CODVIS	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
LOCAL	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		ALMACENA LA CATEGORIA DEL EQUIPO
JUGADOR	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL JUGADOR
CANASTAS	NUMERICO		ALMACENA EL NUMERO DE CANASTAS
HORAINI1T	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE INICIO DEL 1er T.
HORAINI2T	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE INICIO DEL 2do T.
RES1TLOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. LOC.
RES2TLOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. LOC.
RESFLOC	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DE LOCAL
RES1TVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. VIS.
RES2TVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. VIS.
RESFELOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL F. EXT. LOC.
RESFEVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL F. EXT. VIS.
RESFVIS	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DE VISITA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

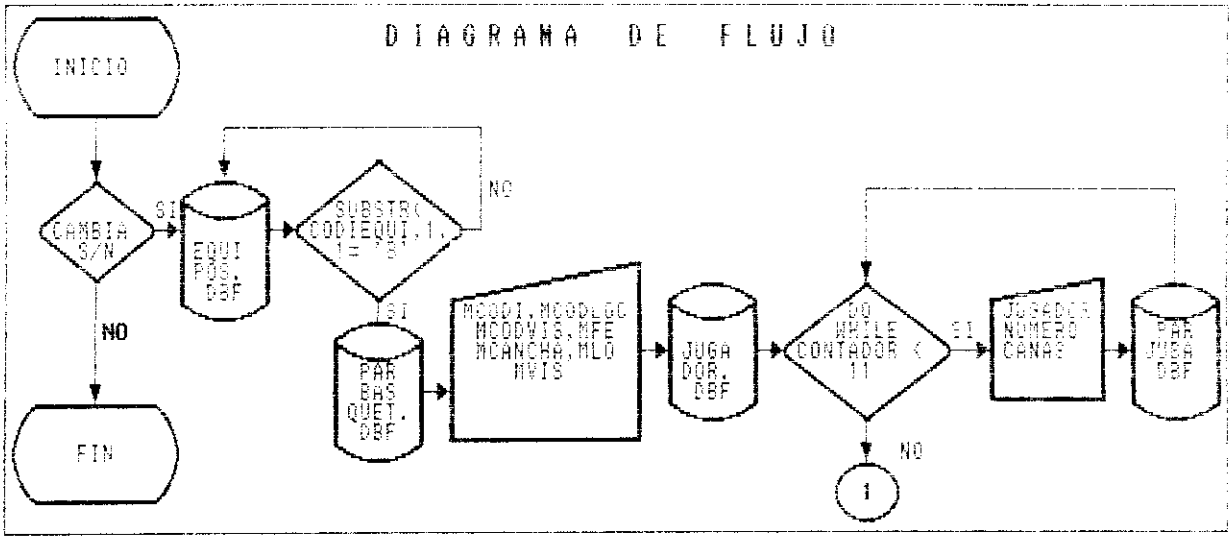
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 2
SYSDEPORTE	BCAMRES	BASQUET.FRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CAMBIAR UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE BASQUET

E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIPAR	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL PARTIDO
MCODLOC	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL LOCAL
MCODVIS	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
MLOC	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
MVIS	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
MCATE	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO
JUGADOR	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL JUGADOR
GOLES	NUMERICO		CONTIENE EL NUMERO DE GOLES
SALIO	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL QUE SALE
GOLENTRA	CARACTER		CONTIENE EL NUMERO GOLES DE EL QUE ENTRA
MHORA1	CARACTER		CONTIENE LA HORA DEL INICIO DEL 1ER T.
MHORA2	CARACTER		CONTIENE LA HORA DEL INICIO DEL 2DO T.
R1TL	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 1er T. L.
R2TL	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 2DO T. L.
RFL	NUMERICO		CONTIENE EL RESULTADO FINAL DEL LOCAL
R1TV	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 1er T. V.
R2TV	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 2DO T. V.
RFV	NUMERICO		CONTIENE EL RESULTADO FINAL DEL VISIT.
RPEL	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL P. E. L.
RPEV	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL P. E. V.

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

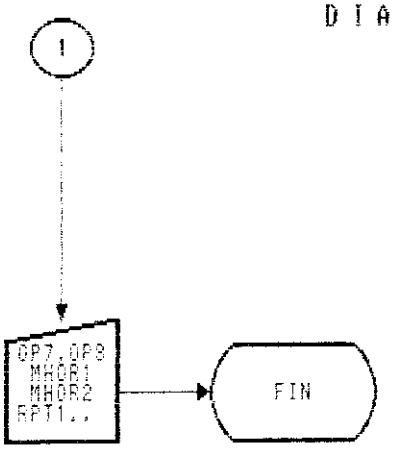
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 2 DE: 3
SYSDEPORTE	BCAMBES	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CAMBIAR UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE BASQUET

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIPARTI	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL PARTIDO
CODLOC	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL LOCAL
CODVIS	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
LOCAL	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		ALMACENA LA CATEGORIA DEL EQUIPO
JUGADOR	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL JUGADOR
CANAS	NUMERICO		ALMACENA EL NUMERO DE CANASTAS
HORAINI1T	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE INICIO DEL 1er T.
HORAINI2T	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE INICIO DEL 2do T.
RES1TLOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. L.
RES2TLOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. L.
RESFLOC	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DE LOCAL
RES1TVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. V.
RES2TVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. V.
RESFVIS	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DE VISITA
RESPELOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL P. EX. L.
RESPEVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL P. EX. V.

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

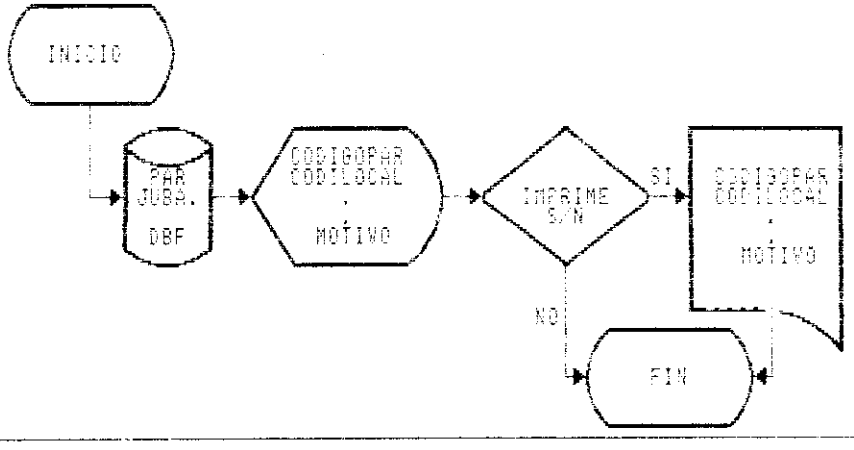
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 2 DE: 2
SYSDEPORTE	BREPRES	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE BASQUET

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIPARTI	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL PARTIDO
CODLOC	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL LOCAL
CODVIS	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
LOCAL	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		ALMACENA LA CATEGORIA DEL EQUIPO
JUGADOR	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL JUGADOR
CANAS	NUMERICO		ALMACENA EL NUMERO DE CANASTAS
HORAINI1T	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE INICIO DEL 1er T.
HORAINI2T	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE INICIO DEL 2do T.
RES1TLOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. L.
RES2TLOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. L.
RESFLOC	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DE LOCAL
RES1TVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. V.
RES2TVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. V.
RESPELOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL P. EX. L.
RESPEVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL P. EX. V.
RESFVIS	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DE VISITA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BASCANCHAS	BASQUET.FRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE CANCHAS DE BASQUET

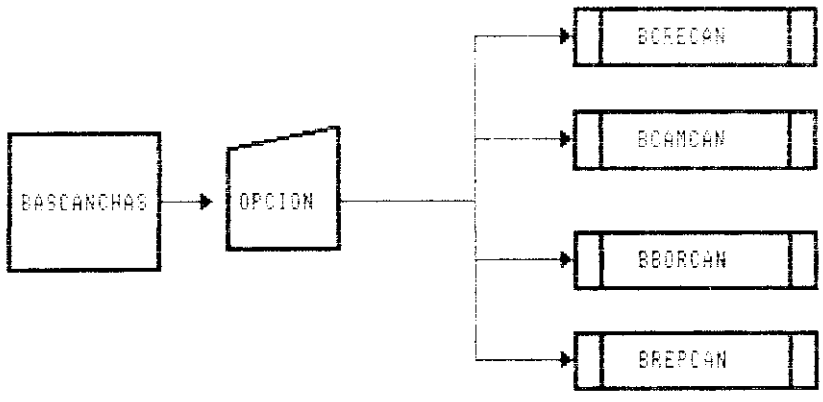
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		INGRESARA CREAR, CAMBIAR, SELECCIONAR Y ELIMINAR CANCHAS DE BASQUET

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BCRECAN BCAMCAN BBORCAN BREPCAN			CREA UNA CANCHA DE BASQUET CAMBIA LOS DATOS DE UNA CANCHA CREADA BORRA UNA CANCHA DE BASQUET IMPRIME POR PANTALLA O IMPRESORA LAS CANCHAS DE BASQUET

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Posiciones
Cerrar
LIGA DEP NTONAL
" TISALEO "
Controla todo referente a Ramos
INS

CONTROL DE CANCHAS
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CREAR
CAMBIAR
BORRAR
CONSULTAS
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BORECAN	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CREA UNA CANCHA DE BASQUET

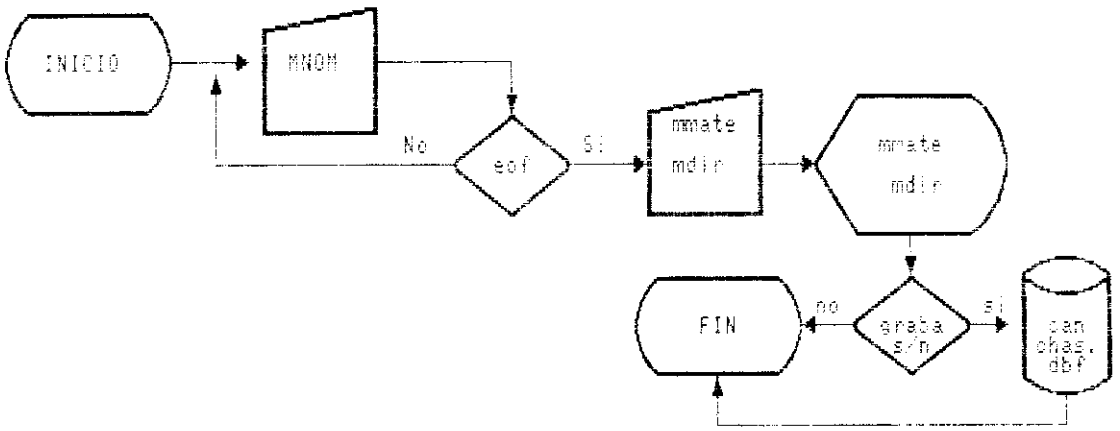
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DE LA CANCHA
MMATE	CARACTER		CONTIENE EL MATERIAL DE LA CANCHA
MDIR	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DE LA CANCHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DE LA CANCHA
MATERIAL	CARACTER		ALMACENARA EL MATERIAL DE LA CANCHA
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DE LA CANCHA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BCAMCAN	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CAMBIA LOS DATOS DE UNA CANCHA DE BASQUET YA EXISTENTE

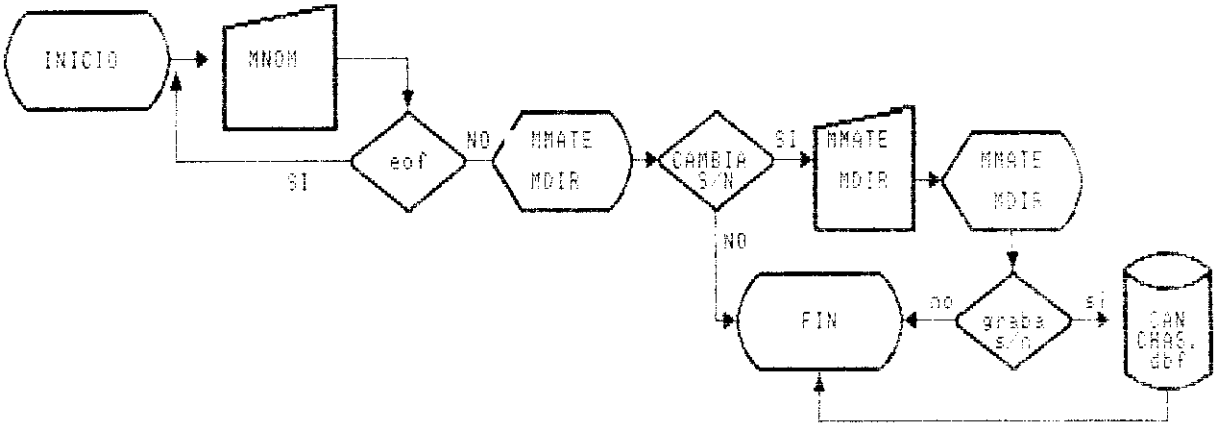
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DE LA CANCHA
MMATE	CARACTER		CONTIENE EL MATERIAL DE LA CANCHA
MDIR	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DE LA CANCHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DE LA CANCHA
MATERIAL	CARACTER		ALMACENARA EL MATERIAL DE LA CANCHA
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DE LA CANCHA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BREPIMPCA	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR CANCHAS DE BASQUET POR IMPRESORA

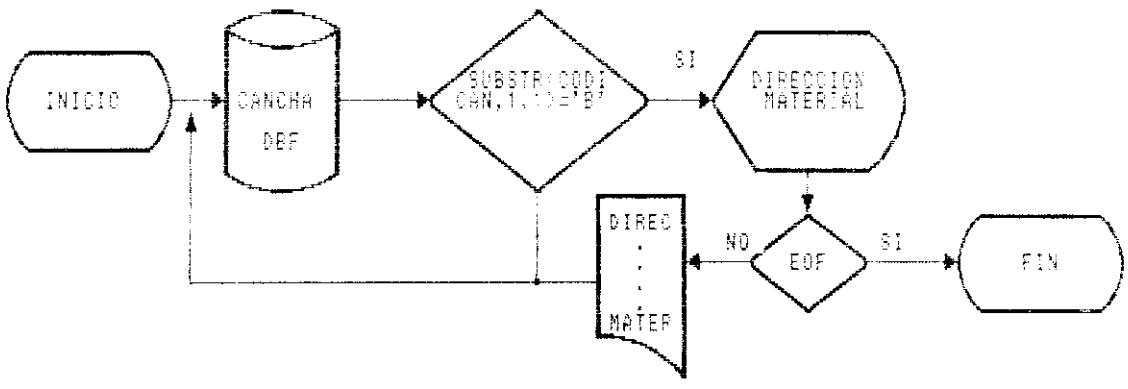
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIC	CARACTER		CODIGO DE LA CANCHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DE LA CANCHA
MATERIAL	CARACTER		DESPLIEGA EL MATERIAL DE LA CANCHA
DIRECCION	CARACTER		DESPLIEGA LA DIRECCION DE LA CANCHA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: DE:
SYSDEPORTE	BREPCAN	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LAS CANCHAS DE BASQUET POR PANTALLA E IMPRESORA

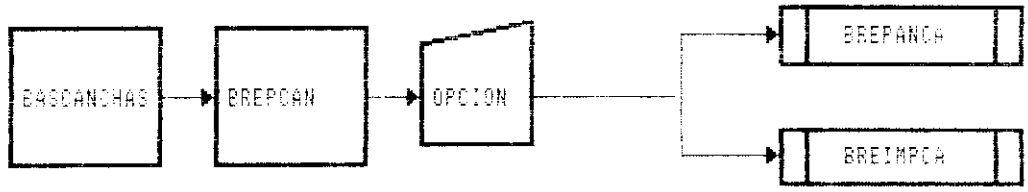
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		IMPRIMIR POR PANTALLA O IMPRESORA LAS CANCHAS DE BASQUET

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BREPANCA BREPIMPCA			CONSULTA POR PANTALLA LAS CANCHAS CONSULTA POR IMPRESORA LAS CANCHAS

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: DE:
SYSDEPORTE	BREPANCA	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR CANCHAS DE BASQUET POR PANTALLA

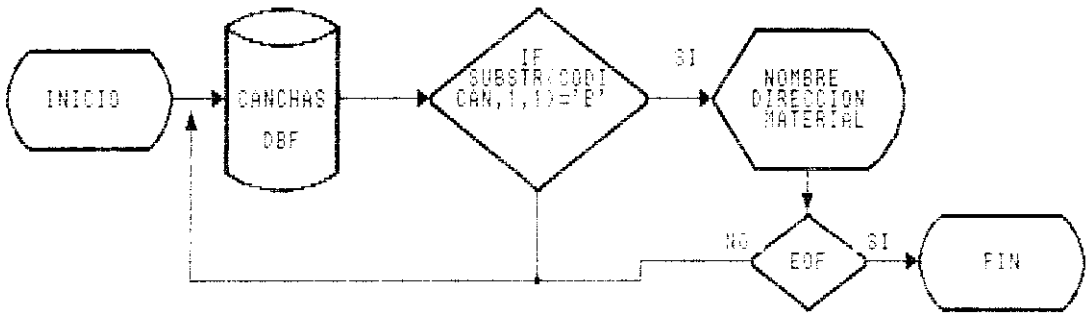
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIG	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DE LA CANCHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DE LA CANCHA
DIRECCION	CARACTER		DESPLIEGA LA DIRECCION DE LA CANCHA
MATERIAL	CARACTER		DESPLIEGA EL MATERIAL DE LA CANCHAS

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BBORCAN	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: BORRA UNA CANCHA DE BASQUET YA EXISTENTE

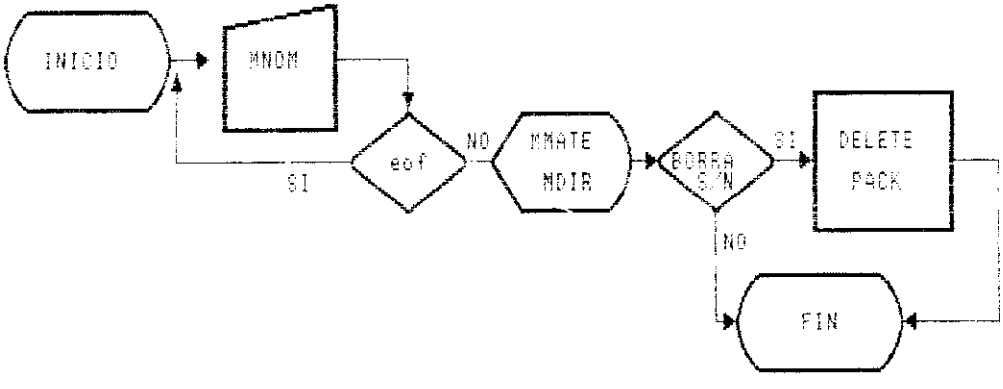
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DEL LA CANCHA
MMATE	CARACTER		CONTENDRA EL MATERIAL DE LA CANCHA
MDIR	CARACTER		CONTENDRA LA DIRECCION DE LA CANCHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL LA CANCHA
MATERIAL	CARACTER		ALMACENARA EL MATERIAL DE LA CANCHA
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DE LA CANCHA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BASPOSICIONES	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE TABLA DE POSICIONES DE EQUIPOS DE BASQUET

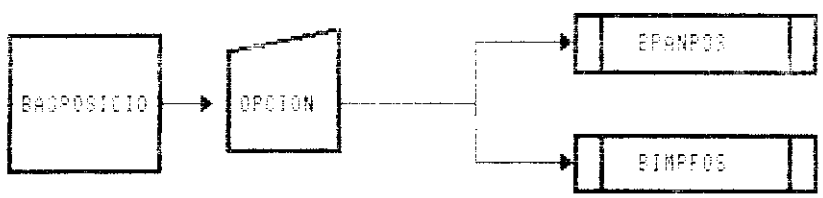
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA LA TABLA DE POSICIONES POR PANTALLA E IMPRESORA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BPANPOS BIMPPOS			DESPLIEGA LAS POSICIONESFOR PANTALLA DESPLIEGA LAS POSICIONES POR IMPRESORA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Canchas
Posiciones
Cerrar
LIGA DEP NTONAL
" TISALEO "
INS

LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
IMPRIMIR
PANTALLA
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	BFANPOS	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LA TABLA DE POSICIONES DE LOS EQUIPOS DE BASQUET POR PANTALLA

E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA LA TABLA DE POSICIONES POR PANTALLA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BPRIMERA			DESPLIEGA LAS POSICIONES DE LOS EQUIPO

D I A G R A M A D E F L U J O

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: DE:
SYSDEPORTE	BPRIMERA	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LAS POSICIONES DE LOS EQUIPOS POR PANTALLA

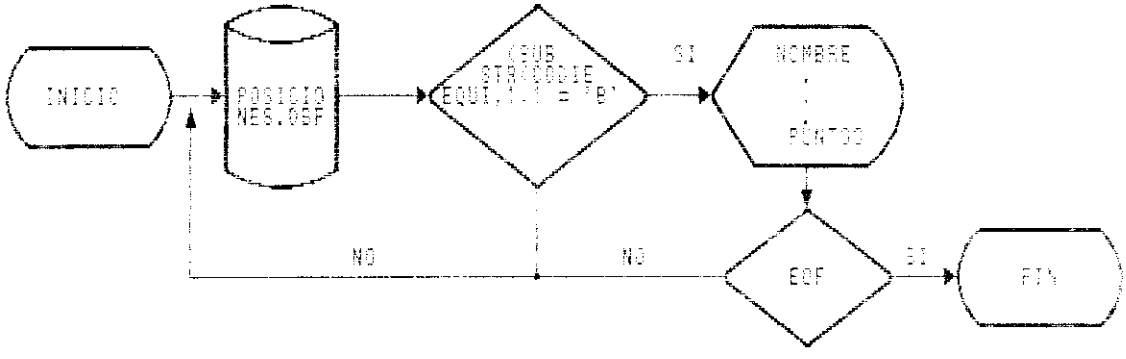
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
EQUIPO	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL EQUIPO
PJUGADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS JUGADOS
PGANADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS GANADOS
PEMPATADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS EMPATADOS
PPERDIDOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS PERDIDOS
PUNTOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PUNTOS

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE:
SYSDEPORTE	BIMPPRI	BASQUET.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LAS POSICIONES DE LOS EQUIPOS POR IMPRESORA

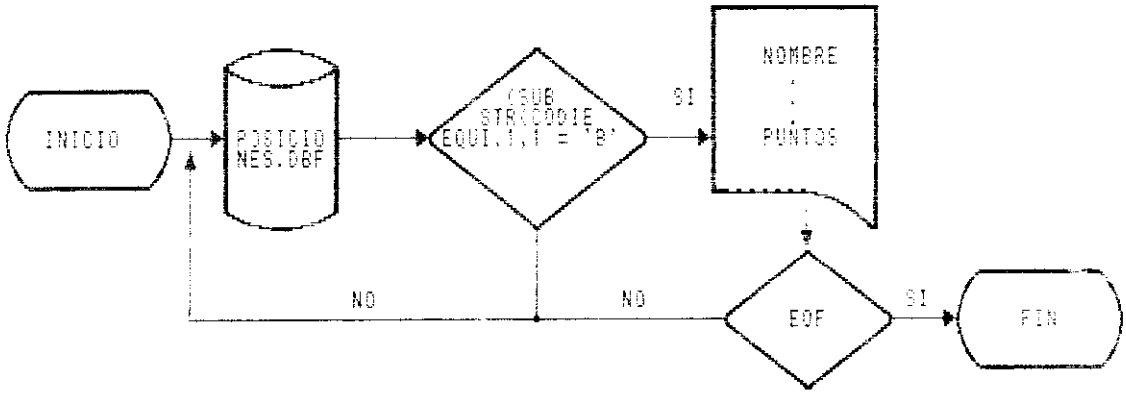
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
EQUIPO	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL EQUIPO
PJUGADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS JUGADOS
PPERDIDOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS PERDIDOS
PEMPATADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS EMPATADOS
PGANADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS GANADOS
PUNTOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PUNTOS

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	EQUIPOS	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE EQUIPOS

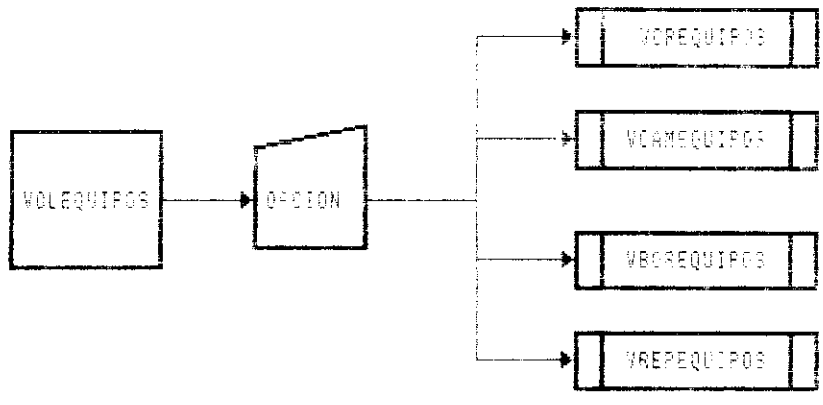
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		INGRESARA CREAR, CAMBIAR, SELECCIONAR Y ELIMINAR EQUIPOS DE VOLEY

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VCREQUIPOS			CREA UN EQUIPO DE VOLEY
VCAMEQUIPOS			CAMBIA LOS DATOS DE UN EQUIPO EXISTENTE
VBORREQUIPOS			BORRA UN EQUIPO DE VOLEY
VREPEQUIPOS			IMPRIME POR PANTALLA O IMPRESORA LOS EQUIPOS DE VOLEY

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
SALIR
CLAVES
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Canchas
Posiciones
Cerrar
LIGA DEPORTIVA
" TISALEO "
Controla todo referente a Voley
INS

CONTROL DE EQUIPOS
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CREAR
CAMBIAR
BORRAR
CONSULTAS
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE:
SYSDEPORTE	VCREAEQUIPO	VOLEV.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CREA UN EQUIPO DE VOLEY

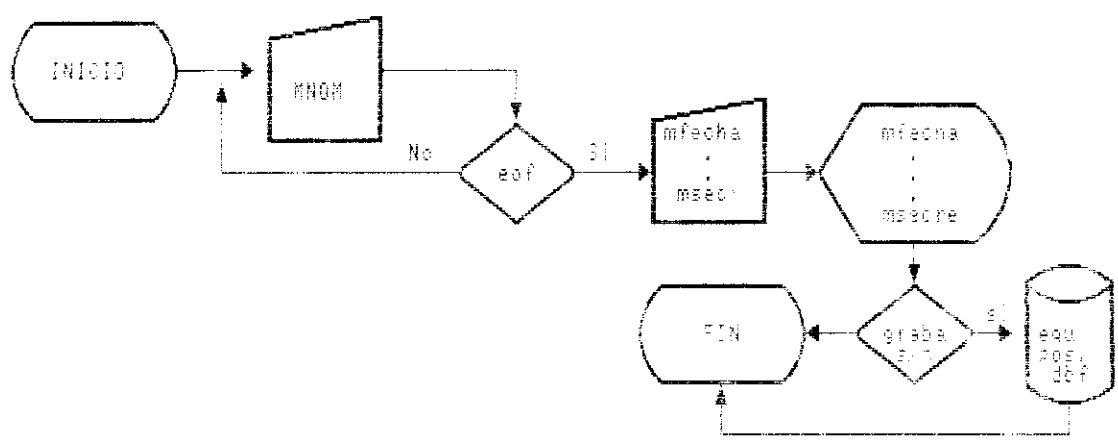
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO
MFECHA	FECHA		CONTIENE LA FECHA DE FUNDACION
MPRESI	CARACTER		CONTIENE EL PRESIDENTE DEL EQUIPO
MVICE	CARACTER		CONTIENE EL VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO
MSECRE	CARACTER		CONTIENE EL SECRETARIO DEL EQUIPO
MTESO	CARACTER		CONTIENE EL TESORERO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENA NOMBRE DEL EQUIPO EN LA BASE
FECHAFUN	FECHA		ALMACEN LA FECHA DE FUNDACION EN LA BAS
PRESIDENTE	CARACTER		ALMACENA EL PRESIDENTE DEL EQUIPO
VICEPRESI	CARACTER		ALMACEN EL VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO
SECRETARIO	CARACTER		ALMACENA EL SECRETARIO DEL EQUIPO
TESORERO	CARACTER		ALMACENA EL TESORERO DEL EQUIPO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VCAMEQUIPOS	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CAMBIA LOS DATOS DE UN EQUIPO DE VOLEY YA EXISTENTE

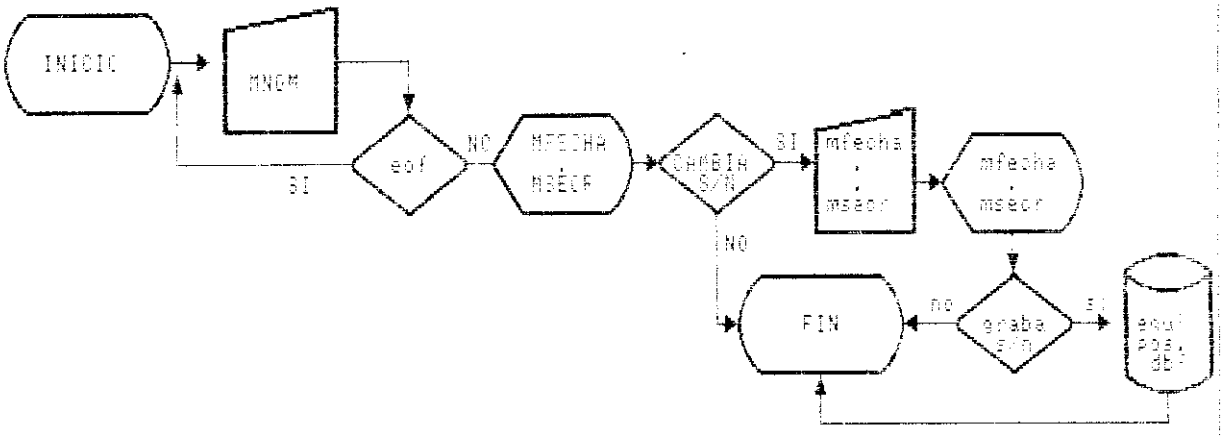
ENTRADAS

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO
MFECHAFUN	FECHA		CONTIENE LA FECHA DE FUNDACION
MPRESI	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL PRESIDENTE
MVICE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE
MSECRE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL SECRETARIO
MTESO	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL TESORERO

SALIDAS

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO
FECHAFUN	FECHA		ALMACENA LA FECHA DE FUNDACION
PRESIDENTE	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL PRESIDENTE
VICEPRESIDE	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE
SECRETARIO	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL SECRETARIO
TESORERO	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL TESORERO

DIAGRAMA DE FLUJO



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VBOREQUIPOS	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: BORRA UN EQUIPO DE VOLEY YA EXISTENTE

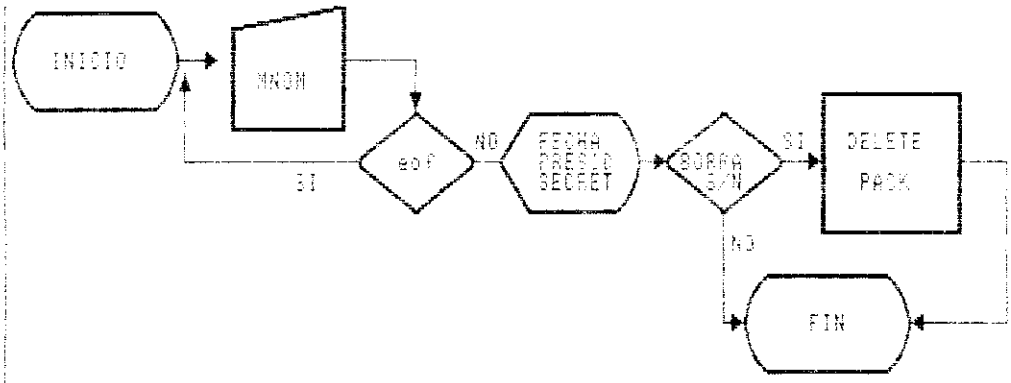
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO
MFECHA	FECHA		CONTIENE LA FECHA DE FUNDACION
MPRESI	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL PRESIDENTE
MVICE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE
MSECRE	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL SECRETARIO
MTESO	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL TESORERO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO
FECHAFUN	FECHA		ALMACENA LA FECHA DE FUNDACION
PRESIDENTE	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL PRESIDENTE
VICEPRESI	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE
SECRETARIO	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL SECRETARIO
TESORERO	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL TESORERO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: DE:
SUBDEPORTE	VARPEQUIPOS	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS EQUIPOS POR PANTALLA E IMPRESORA

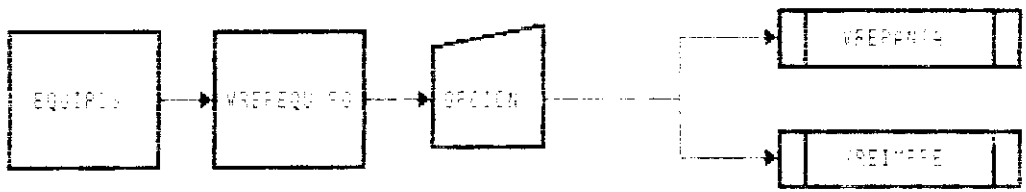
ENTRADAS

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		IMPRIMIR POR PANTALLA O IMPRESORA LOS EQUIPOS DE VOLEY

SALIDAS

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VAREPANTA VAREIMPRE			CONSULTA POR PANTALLA LOS EQUIPOS CONSULTA POR IMPRESORA LOS EQUIPOS

DIAGRAMA DE FLUJO



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: DE:
SYSDEPORTE	VREPANTA	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS EQUIPOS POR PANTALLA

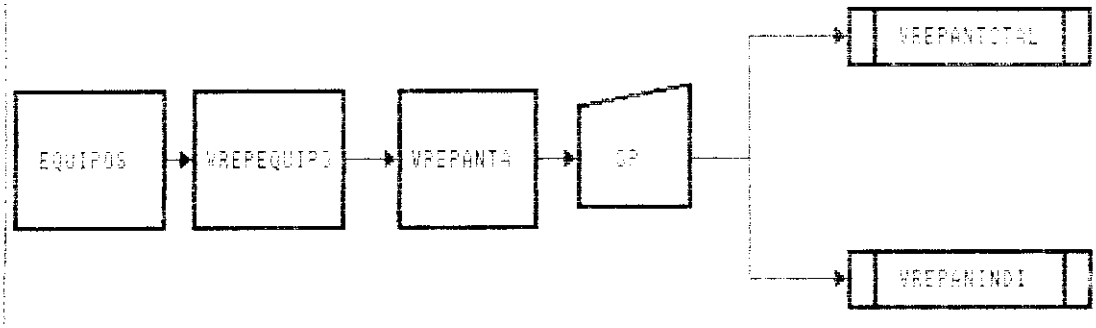
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		IMPRIMIR POR PANTALLA EQUIPOS DE VOLEY

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VREPTOTAL VREPANINDI			CONSULTA POR PANTALLA EQUIPOS CONSULTA POR PANTALLA DE EQUIPOS INDI DUALMENTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG:	DE:
SYSDEPORTE	VREPPANTOT	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA		

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR EQUIPOS POR PANTALLA

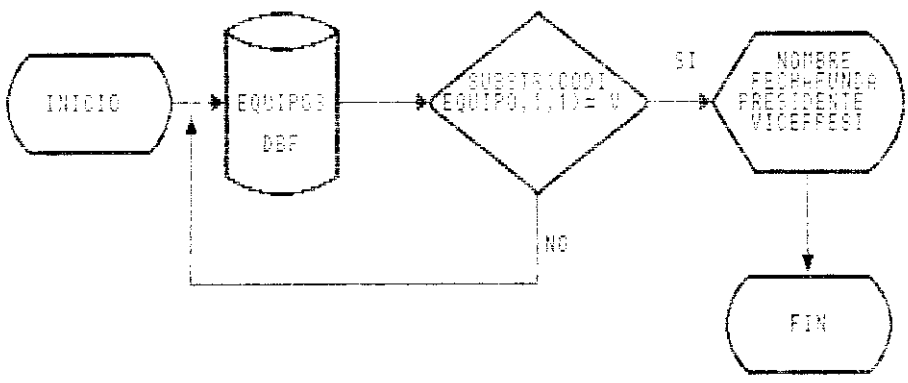
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE FECHAFUN PRESIDENTE VICEPRESI			NOMBRE DEL EQUIPO FECHA DE FUNDACION DEL EQUIPO NOMBRE DEL PRESIDENTE NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE:
SYSDEPORTE	VREPANINDI	VOLEY.FRS	MIRANDA - TEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR EQUIPO INDIVIDUALMENTE EQUIPOS POR PANTALLA

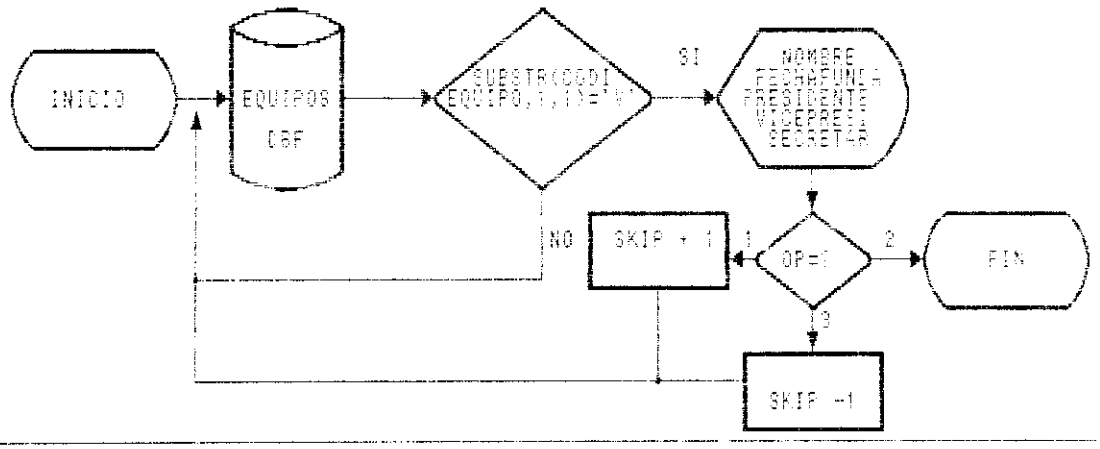
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CODIGO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DEL EQUIPO
FECHAFUNDA	FECHA		DESPLIEGA FECHA DE FUNDACION
PRESIDENTE	CARACTER		DESPLIEGA PRESIDENTE
VICEPRESI	CARACTER		DESPLIEGA VICEPRESIDENTE
SECRETARIO	CARACTER		DESPLIEGA SECRETARIO
TESORERO	CARACTER		DESPLIEGA TESORERO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VREPIMPRE	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS EQUIPOS POR IMPRESORA

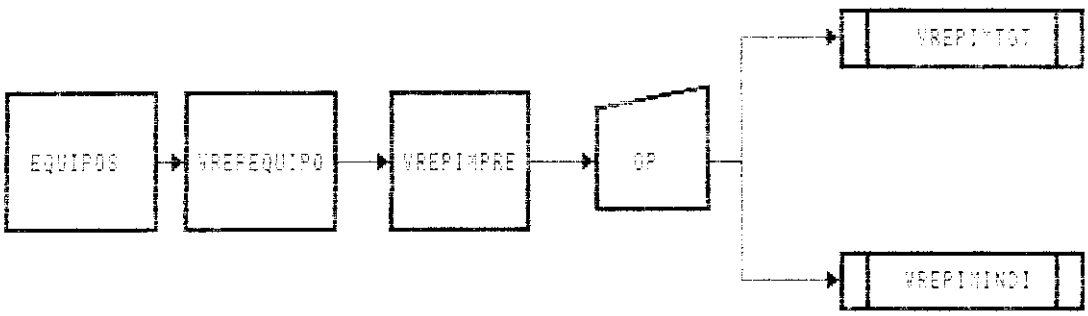
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		IMPRIMIR X IMPRESORA EQUIPOS DE VOLEY

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VREPIMTOT VREPIMINDI			CONSULTA POR IMPRESORA DE LOS EQUIPOS CONSULTA POR PANTALLA DE EQUIPOS INDIVIDUALMENTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VREPIMTOT	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR EQUIPOS POR IMPRESORA

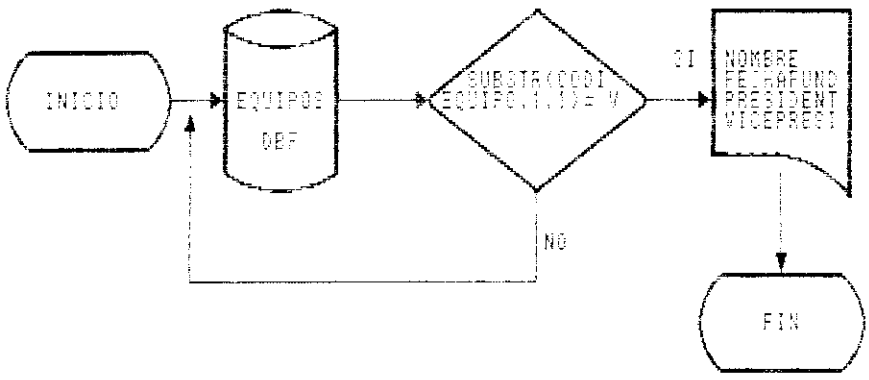
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE FECHAFUN PRESIDENTE VICEPRESI			NOMBRE DEL EQUIPO FECHA DE FUNDACION DEL EQUIPO NOMBRE DEL PRESIDENTE NOMBRE DEL VICEPRESIDENTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VREPIMINDI	VOLEY.FRS	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR EQUIPO INDIVIDUALMENTE EQUIPOS POR IMPRESORA

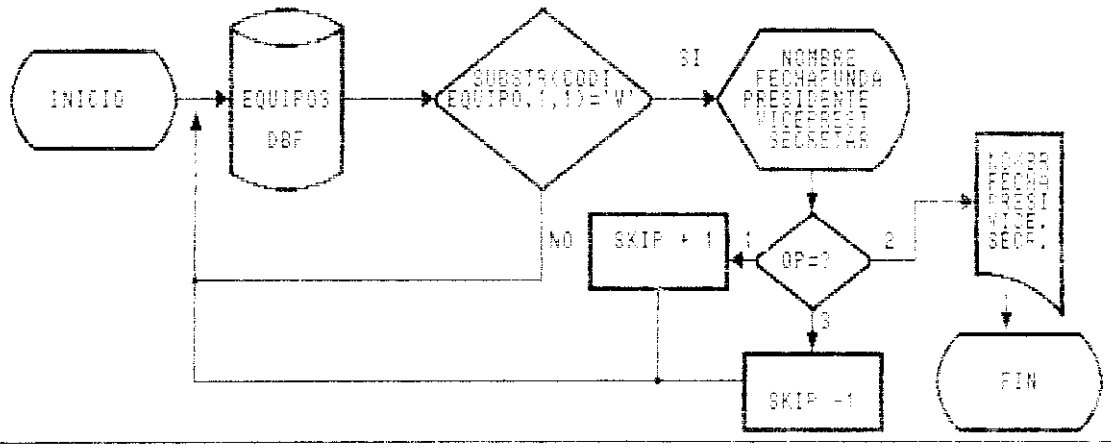
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CODIGO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DEL EQUIPO
FECHAFUNDA	FECHA		DESPLIEGA FECHA DE FUNDACION
PRESIDENTE	CARACTER		DESPLIEGA PRESIDENTE
VICEPRESID	CARACTER		DESPLIEGA VICEPRESIDENTE
SECRETARIO	CARACTER		DESPLIEGA SECRETARIO
TESORERO	CARACTER		DESPLIEGA TESORERO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VOLJUGADORES	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE JUGADORES DE VOLEY

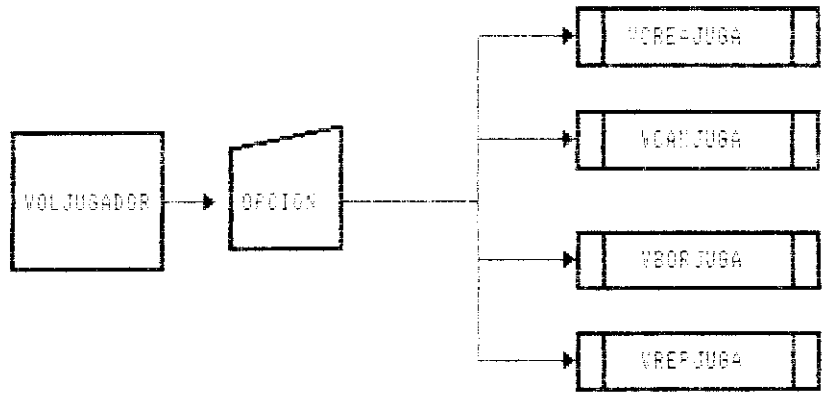
E N T R A D A S

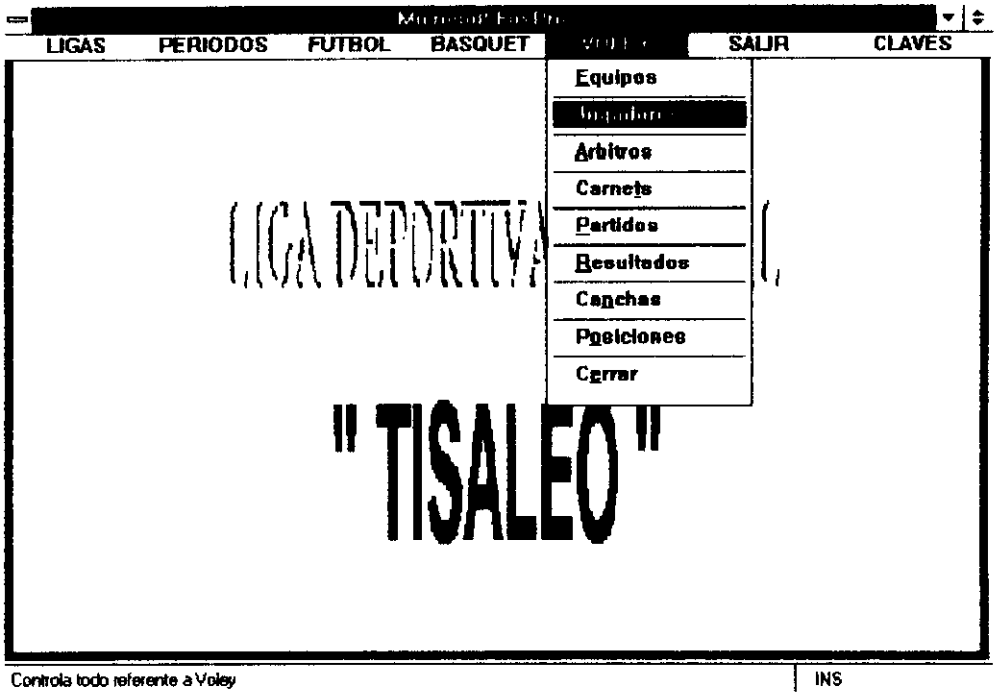
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		INGRESARA CREAR, CAMBIAR, SELECCIONAR Y ELIMINAR JUGADORES DE VOLEY

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VCREAJUGA VCAMJUGA VBORJUGA VREPJUGA			CREA UN JUGADOR DE VOLEY CAMBIA LOS DATOS DE UN JUGADOR CREADO BORRA UN JUGADOR DE VOLEY IMPRIME POR PANTALLA O IMPRESORA LOS JUGADORES DE BOLEY

D I A G R A M A D E F L U J O




LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
SALIR
CLAVES
Equipos
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Canchas
Posiciones
Cerrar
LIGA DEPORTIVA
" TISALEO "
Controla todo referente a Voley
INS

CONTROL DE JUGADORES
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CREAR
CAMBIAR
BORRAR
CONSULTAS
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VCREAJUGA	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CREA UN JUGADOR DE VOLEY

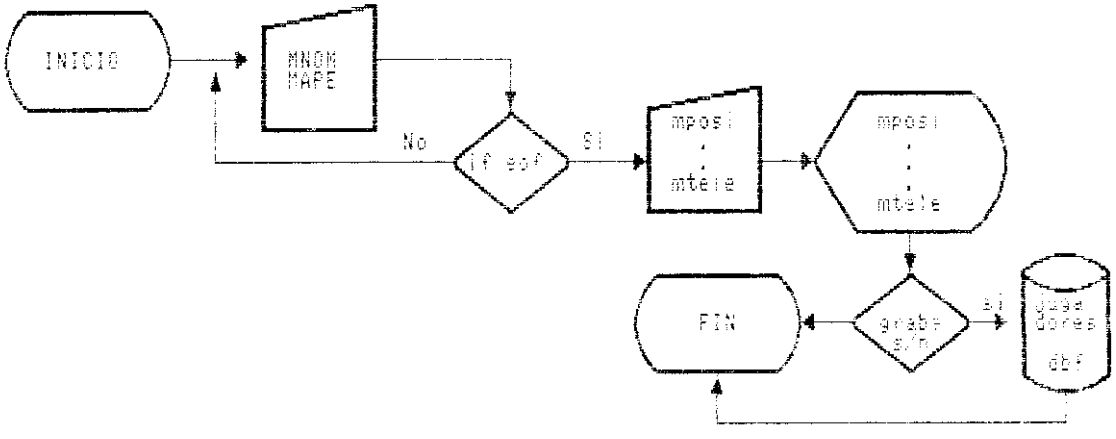
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL JUGADOR
MAPE	CARACTER		CONTIENE EL APELLIDO DEL JUGADOR
MPOSI	CARACTER		CONTIENE LA POSICION DEL JUGADOR
MFECHA	FECHA		CONTIENE LA FECHA DE NACIMIENTO
MLNAC	CARACTER		CONTIENE EL LUGAR DE NACIMIENTO
MCEDU	NUMERICO		CONTIENE LA CED.LA DEL JUGADOR
MDIR	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DEL JUGADOR
MTEL	CARACTER		CONTIENE EL TELEFONO DEL JUGADOR
MEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL EQUIPO DEL JUGADOR
MFOTO	GENERAL		CONTIENE LA FOTO DEL JUGADOR

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		ALMACENARA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHADENA	FECHA		ALMACENARA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARDENA	CARACTER		ALMACENARA EL LUGAR DE NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		ALMACENARA LA CEDULA DEL JUGADOR
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		ALMACENARA EL TELEFONO DEL JUGADOR
EQUIPO	CARACTER		ALMACENARA EL EQUIPO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		ALMACENARA LA FOTO DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VCAMJUGA	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CAMBIA LOS DATOS DE UN JUGADOR DE VOLEY YA EXISTENTE

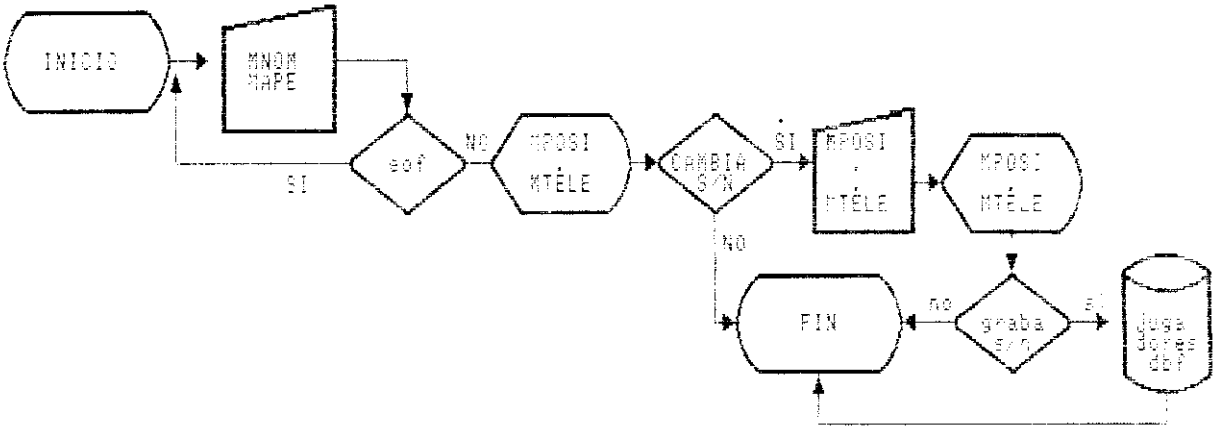
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL JUGADOR
MAPE	CARACTER		CONTIENE EL APELLIDO DEL JUGADOR
MPOSI	CARACTER		CONTIENE LA POSICION DEL JUGADOR
MFECHA	FECHA		CONTIENE LA FECHA DE NACIMIENTO
MLUGNA	CARACTER		CONTIENE EL LUGAR DE NACIMIENTO
MCEDU	NUMERICO		CONTIENE EL # DE LA CEDULA
MDIRE	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DEL JUGADOR
MTEL	CARACTER		CONTIENE EL TELEFONO DEL JUGADOR
MEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL EQUIPO DEL JUGADOR
MFOTO	GENERAL		CONTIENE LA FOTO DEL JUGADOR

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		ALMACENARA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHANAC	FECHA		ALMACENARA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARNAC	CARACTER		ALMACENARA EL LUGAR DE NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		ALMACENARA EL # DE LA CEDULA
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		ALMACENARA EL TELEFONO DEL JUGADOR
EQUIPO	CARACTER		ALMACENARA EL EQUIPO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		ALMACENARA LA FOTO DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VBORJUGA	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: BORRA UN JUGADOR DE VOLEY YA EXISTENTE

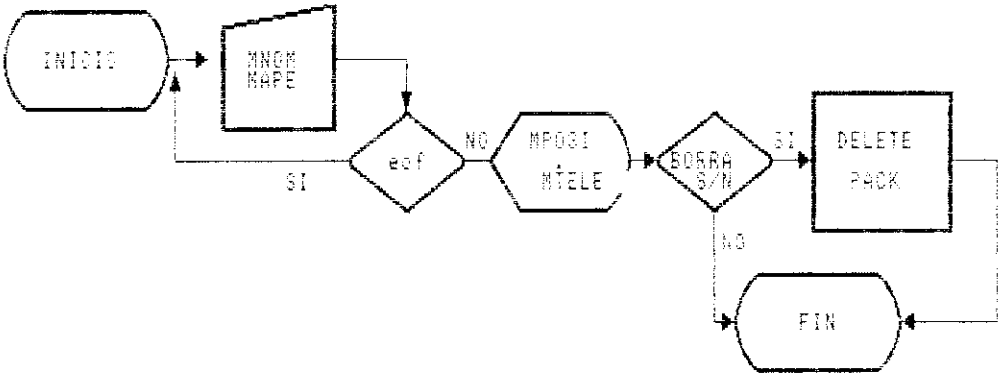
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DEL JUGADOR
MAPE	CARACTER		CONTENDRA EL APELLIDO DEL JUGADOR
MPOSI	CARACTER		CONTENDRA LA POSICION DEL JUGADOR
MFECHA	FECHA		CONTENDRA LA FECHA DE NACIMIENTO
MLUGAR	CARACTER		CONTENDRA LUGAR DEL NACIMIENTO
MCEDULA	NUMERICO		CONTENDRA CEDULA DEL JUGADOR
MDIRE	CARACTER		CONTENDRA LA DIRECCION DEL JUGADOR
MTELE	CARACTER		CONTENDRA EL EQUIPO DEL JUGADOR
MFOTO	GENERAL		CONTENDRA LA FOTO DEL JUGADOR

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		ALMACENARA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHANACE	FECHA		ALMACENARA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARNACE	CARACTER		ALMACENARA LUGAR DEL NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		ALMACENARA CEDULA DEL JUGADOR
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		ALMACENARA EL EQUIPO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		ALMACENARA LA FOTO DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VREPJUGA	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS JUGADORE DE VOLEY POR PANTALLA E IMPRESORA

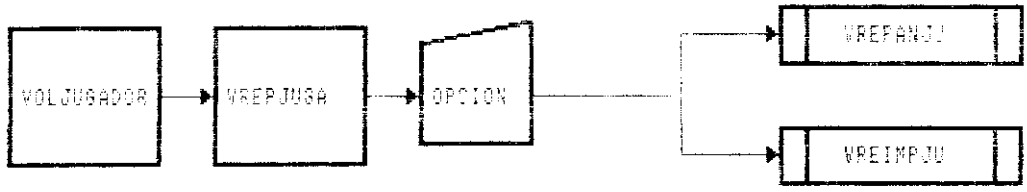
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		IMPRIMIR POR PANTALLA O IMPRESORA LOS JUGADORES DE VOLEY

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
BREPANJU BREPIMPJU			CONSULTA POR PANTALLA LOS JUGADORES CONSULTA POR IMPRESORA LOS JUGADORES

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: DE:
SYSDEPORTE	VREPANJU	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR JUGADOR DE VOLEY POR PANTALLA

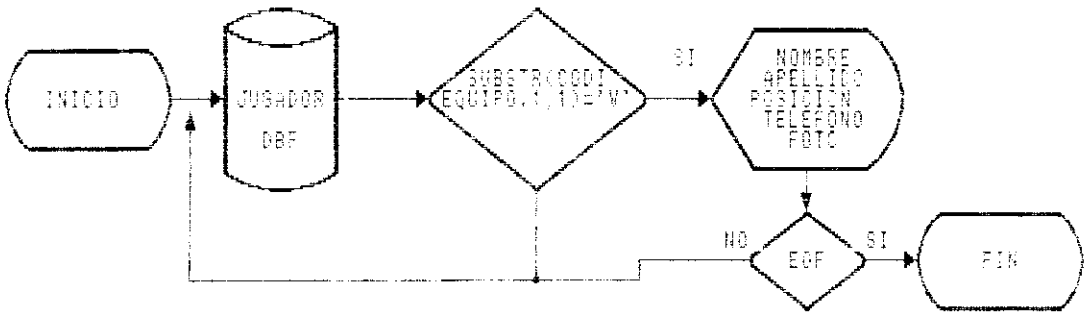
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
WCODIE	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		DESPLIEGA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		DESPLIEGA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHADENA	FECHA		DESPLIEGA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARDENA	CARACTER		DESPLIEGA EL LUGAR DE NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		DESPLIEGA LA CEDULA DEL JUGADOR
DIRECCION	CARACTER		DESPLIEGA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		DESPLIEGA EL TELEFONO DEL JUGADOR
EQUIPO	CARACTER		DESPLIEGA EL EQUIPO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		DESPLIEGA LA FOTO DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VREPIMJU	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR JUGADORES DE VOLEY POR IMPRESORA

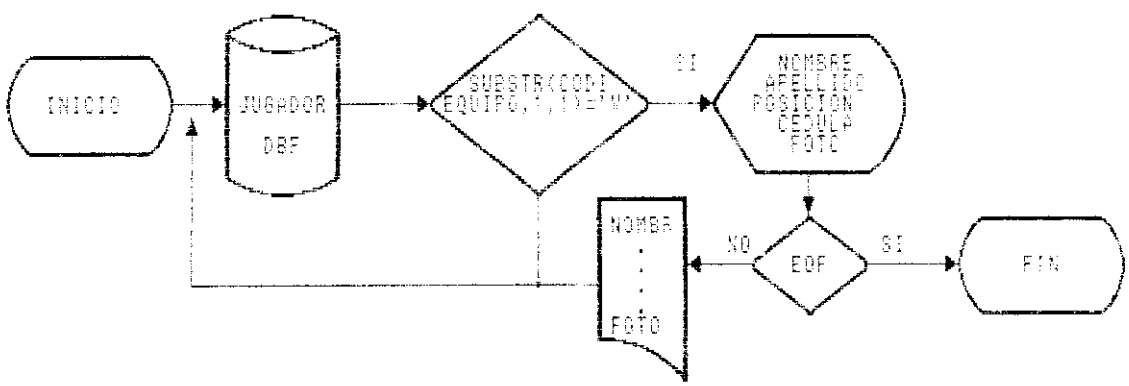
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CODIGO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DEL JUGADOR
FECHAFUNDA	FECHA		DESPLIEGA FECHA DE FUNDACION
PRESIDENTE	CARACTER		DESPLIEGA PRESIDENTE
VICEPRESI	CHFACTER		DESPLIEGA VICEPRESIDENTE
SECRETARIO	CARACTER		DESPLIEGA SECRETARIO
TESORERO	CARACTER		DESPLIEGA TESORERO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VOLARBITROS	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE ARBITROS DE VOLEY

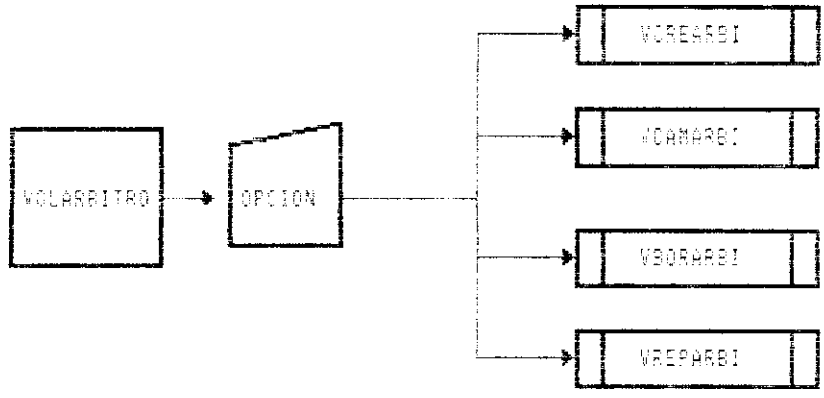
E N T R A D A S

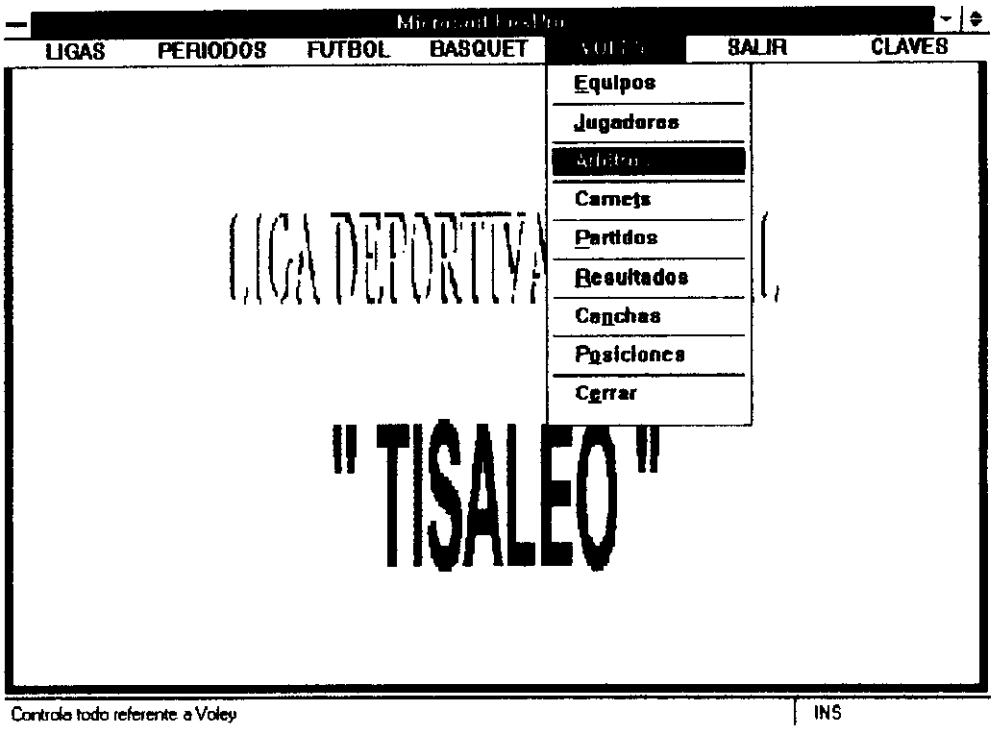
NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		INGRESARA CREAR, CAMBIAR, SELECCIONAR Y ELIMINAR ARBITROS DE VOLEY

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VCREARBI VCAMARBI VBORARBI VREPARBI			CREA UN ARBITRO DE VOLEY CAMBIA LOS DATOS DE UN ARBITRO CREADO BORRA UN ARBITRO DE VOLEY IMPRIME POR PANTALLA O IMPRESORA LOS ARBITROS DE VOLEY

D I A G R A M A D E F L U J O




LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Canchas
Posiciones
Cerrar
LIGA DEPORTIVA
" TISALEO "
Controla todo referente a Voley
INS

CONTROL DE ARBITROS
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CREAR
CAMBIAR
BORRAR
CONSULTAS
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VCREARBI	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CREA UN ARBITRO DE VOLEY

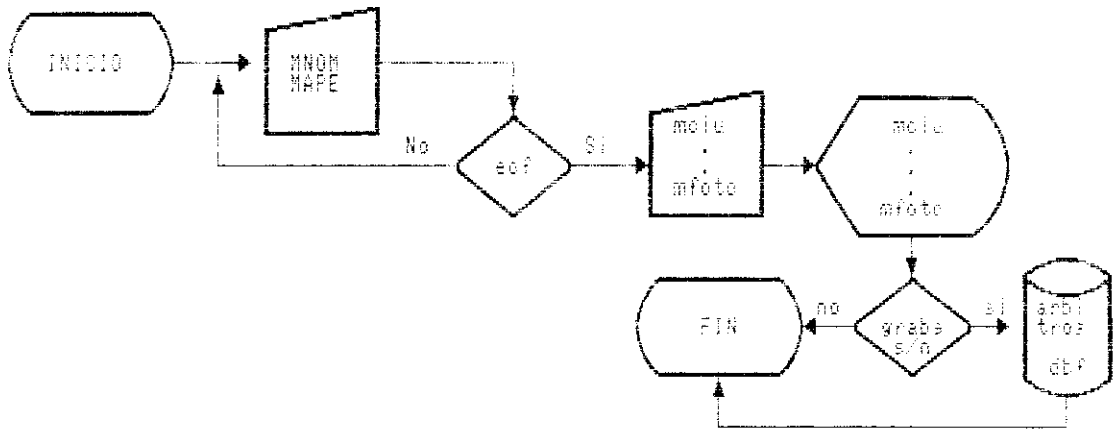
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL ARBITRO
MAPE	CARACTER		CONTIENE EL APELLIDO DEL ARBITRO
MCIU	CARACTER		CONTIENE LA CIUDAD DEL ARBITRO
MCEDU	NUMERIC		CONTIENE LA CEDULA DEL ARBITRO
MDIR	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DEL ARBITRO
MESCH	CARACTER		CONTIENE EL ESCALAFON DEL ARBITRO
MFOTO	GENERAL		CONTIENE LA FOTO DEL ARBITRO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL ARBITRO
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL ARBITRO
CIUDAD	CARACTER		ALMACENARA LA CIUDAD DEL ARBITRO
CEDULA	NUMERIC		ALMACENARA LA CEDULA DEL ARBITRO
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL ARBITRO
ESCHALAFON	CARACTER		ALMACENARA EL ESCALAFON DEL ARBITRO
FOTO	GENERAL		ALMACENARA LA FOTO DEL ARBITRO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VCAMARBI	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CAMBIA LOS DATOS DE UN ARBITRO DE VOLEY YA EXISTENTE

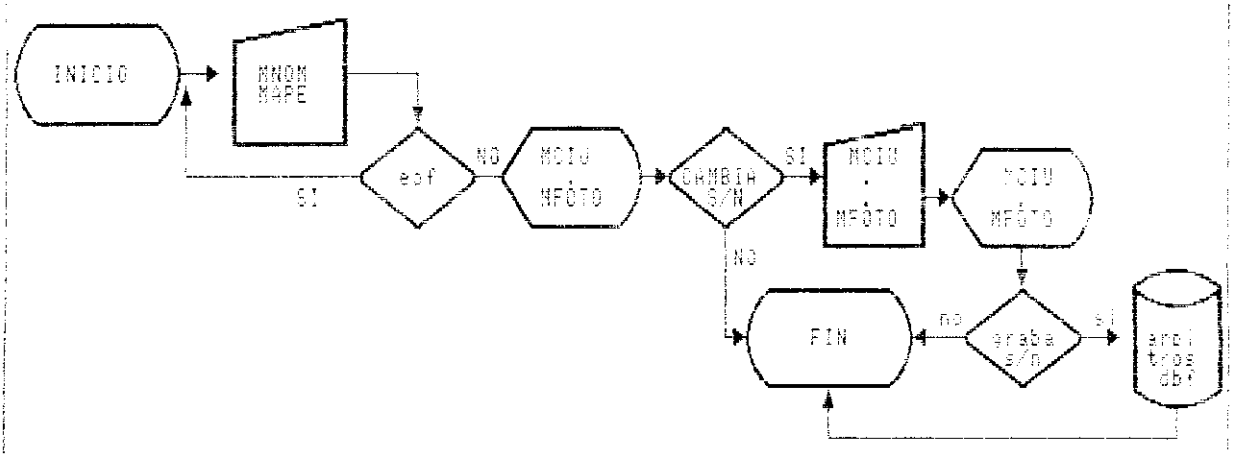
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL ARBITRO
MAPE	CARACTER		CONTIENE EL APELLIDO DEL ARBITRO
MCIU	CARACTER		CONTIENE LA CIUDAD DEL ARBITRO
MCED	NUMERICO		CONTIENE LA CEDULA DEL ARBITRO
MDIR	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DEL ARBITRO
MESC	CARACTER		CONTIENE EL ESCALAFON DEL ARBITRO
MFOTO	GENERAL		CONTIENE LA FOTO DEL ARBITRO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL ARBITRO
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL ARBITRO
CIUDAD	CARACTER		ALMACENARA LA CIUDAD DEL ARBITRO
CEDULA	NUMERICO		ALMACENARA LA CEDULA DEL ARBITRO
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL ARBITRO
ESCALAFON	CARACTER		ALMACENARA EL ESCALAFON DEL ARBITRO
FOTO	GENERAL		ALMACENARA LA FOTO DEL ARBITRO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VBDBARBI	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: BORRA UN ARBITRO DE VOLEY YA EXISTENTE

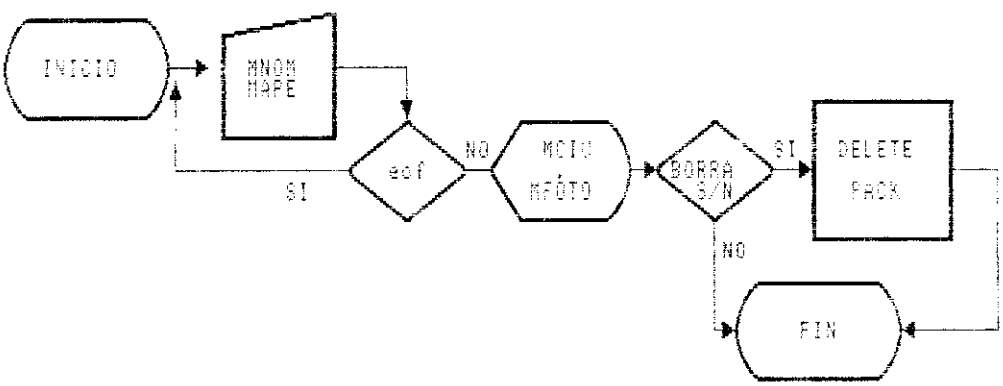
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DEL ARBITRO
MAPE	CARACTER		CONTENDRA EL APELLIDO DEL ARBITRO
MCIU	CARACTER		CONTENDRA LA CIUDAD DEL ARBITRO
MCED	NUMERICO		CONTENDRA LA CEDULA DEL ARBITRO
MDIR	CARACTER		CONTENDRA LA DIRECCION DEL ARBITRO
MESCA	CARACTER		CONTENDRA EL ESCALAFON DEL ARBITRO
MFOTO	GENERAL		CONTENDRA LA FOTO DEL ARBITRO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DEL ARBITRO
APELLIDO	CARACTER		ALMACENARA EL APELLIDO DEL ARBITRO
CIUDAD	CARACTER		ALMACENARA LA CIUDAD DEL ARBITRO
CEDULA	NUMERICO		ALMACENARA LA CEDULA DEL ARBITRO
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DEL ARBITRO
ESCALAFON	CARACTER		ALMACENARA EL ESCALAFON DEL ARBITRO
FOTO	GENERAL		ALMACENARA LA FOTO DEL ARBITRO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE:
SYSDEPORTE	VREPARBI	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS ARBITROS DE VOLEY POR PANTALLA E IMPRESORA

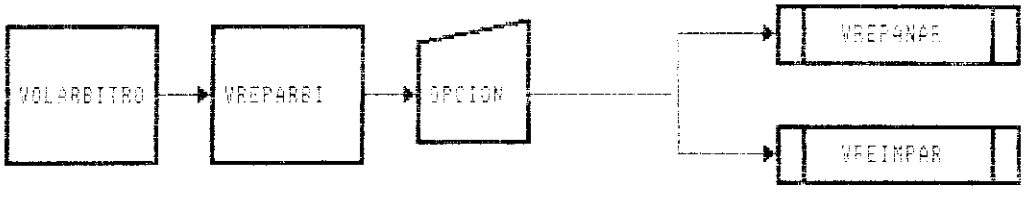
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		IMPRIMIR POR PANTALLA O IMPRESORA LOS ARBITROS DE VOLEY

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VREPANAR VREPIMPAR			CONSULTA POR PANTALLA LOS ARBITROS CONSULTA POR IMPRESORA LOS ARBITROS

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VREPANAR	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR ARBITROS DE VOLEY POR PANTALLA

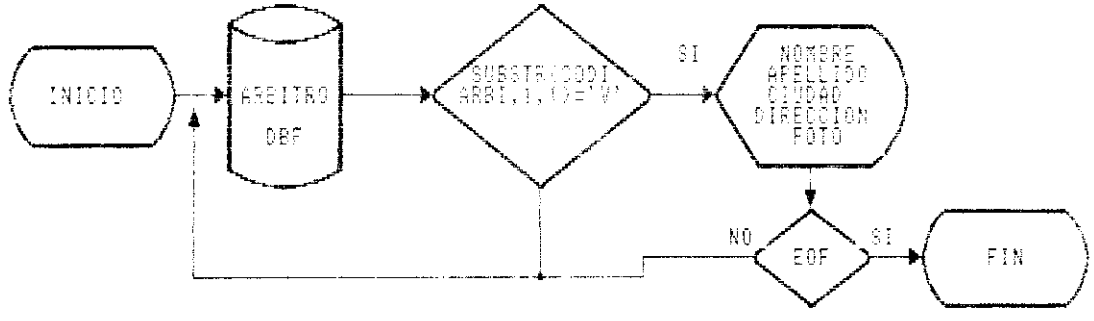
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIA	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL ARBITRO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DEL ARBITRO
APELLIDO	CARACTER		DESPLIEGA EL APELLIDO DEL ARBITRO
CIUDAD	CARACTER		DESPLIEGA LA CIUDAD DEL ARBITRO
CEDULA	NUMERICO		DESPLIEGA LA CEDULA DEL ARBITRO
DIRECCION	CARACTER		DESPLIEGA LA DIRECCION DEL ARBITRO
ESCALAFON	CARACTER		DESPLIEGA EL ESCALAFON DEL ARBITRO
FOTO	GENERAL		DESPLIEGA LA FOTO DEL ARBITRO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VREPIMAR	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR ARBITROS DE VOLEY POR IMPRESORA

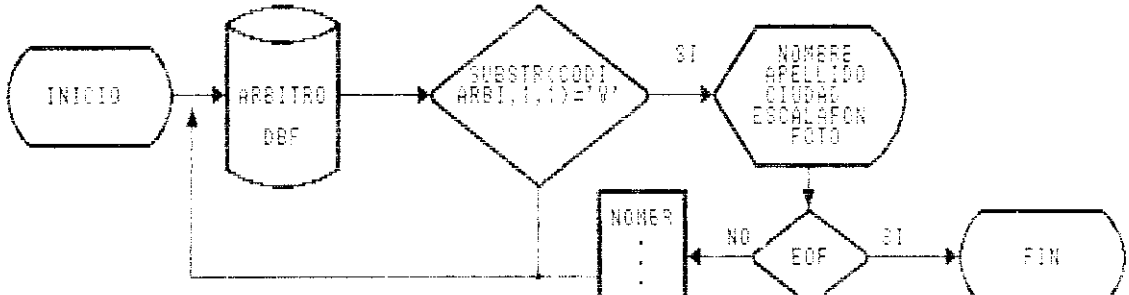
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
WCODIA	CARACTER		CODIGO DEL ARBITRO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLIEGA NOMBRE DEL ARBITRO
APELLIDO	CARACTER		DESPLIEGA APELLIDO DEL ARBITRO
CIUDAD	CARACTER		DESPLIEGA LA CIUDAD DEL ARBITRO
ESCALAFON	CARACTER		DESPLIEGA EL ESCALAFON DEL ARBITRO
FOTO	GENERAL		DESPLIEGA LA FOTO DEL ARBITRO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VOLCARNETS	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE CARNETS DE VOLEY

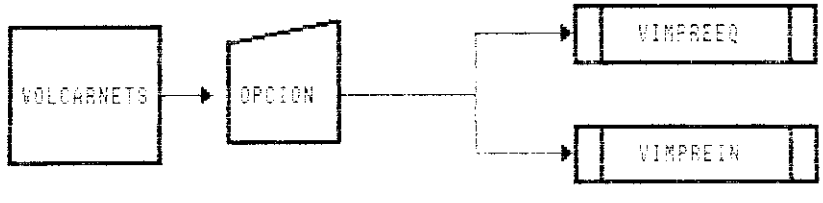
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		CONTROLA LA IMPRESION DE LOS CARNETS DE LOS EQUIPOS DE VOLEY

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VIMPREEQ VIMPREIN			IMPRIME UN EQUIPO DE VOLEY IMPRIME UN JUGADOR DE UN EQUIPO DE VOLEY

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Partidos
Resultados
Canchas
Posiciones
Cerrar
LIGA DEPORTIVA
"TISALEO"

LIGA DEPORTIVA CANTONAL
"TISALEO"
POR EQUIPOS
INDIVIDUAL
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	WIMPREEQ	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS CARNETS DE UN EQUIPO DE VOLEY

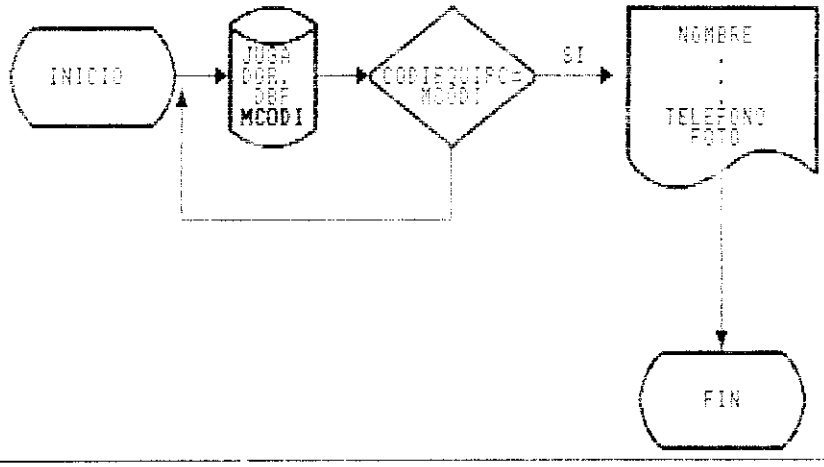
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIE	CARACTER		CONTIENE EN CODIGO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		DESPLEGARA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		DESPLEGARA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHADENA	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARDENA	CARACTER		DESPLEGARA EL LUGAR DE NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		DESPLEGARA LA CEDULA DEL JUGADOR
DIRECCION	CARACTER		DESPLEGARA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		DESPLEGARA EL TELEFONO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		DESPLEGARA LA FOTO DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	WIMPREIN	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS CARNETS DE UN JUGADOR DE UN EQUIPO DE VOLEY

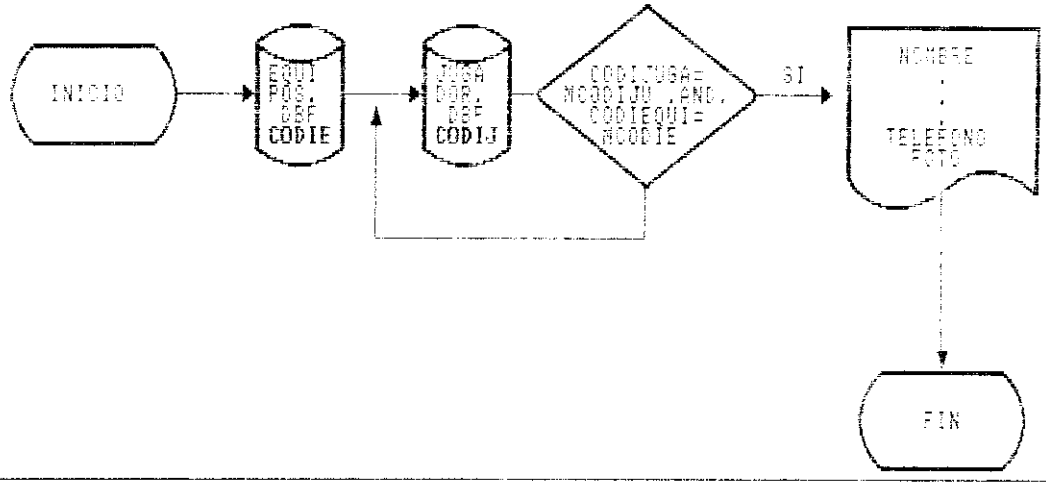
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIE	CARACTER		CONTIENE EN CODIGO DEL EQUIPO
MCODIJU	CARACTER		CONTENDRA EL CODIGO DEL JUGADOR

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL JUGADOR
APELLIDO	CARACTER		DESPLEGARA EL APELLIDO DEL JUGADOR
POSICION	CARACTER		DESPLEGARA LA POSICION DEL JUGADOR
FECHADENA	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DE NACIMIENTO
LUGARDENA	CARACTER		DESPLEGARA EL LUGAR DE NACIMIENTO
CEDULA	NUMERICO		DESPLEGARA LA CEDULA DEL JUGADOR
DIRECCION	CARACTER		DESPLEGARA LA DIRECCION DEL JUGADOR
TELEFONO	CARACTER		DESPLEGARA EL TELEFONO DEL JUGADOR
FOTO	GENERAL		DESPLEGARA LA FOTO DEL JUGADOR

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VOLPARTIDOS	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE PARTIDOS DE VOLEY

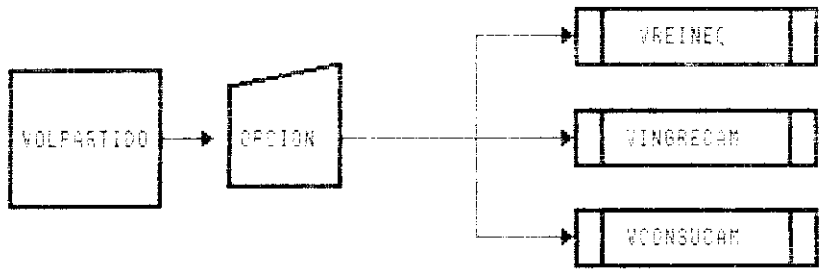
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		CREAR, INGRESAR, CONSULTAR PARTIDOS DE VOLEY

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VREINEC VINGRECAM VCONSUCAM			CREA UN CAMPEONATO DE VOLEY INGRESAR LAS FECHAS DE VOLEY CONSULTAR POR PANTALLA E IMPRESORA LAS FECHAS DEL CAMPEONATO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
VOLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Canchas
Posiciones
Cerrar
LIGA DEPORTIVA
" TISALEO "
Controla todo referente a Voley
INS

CALCULO DE CAMPEONATO
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CREAR
INGRESAR
BORRAR
CONSULTAS
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VREINEQ	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CALCULA LAS FECHAS DE UN CAMPEONATO DE VOLEY

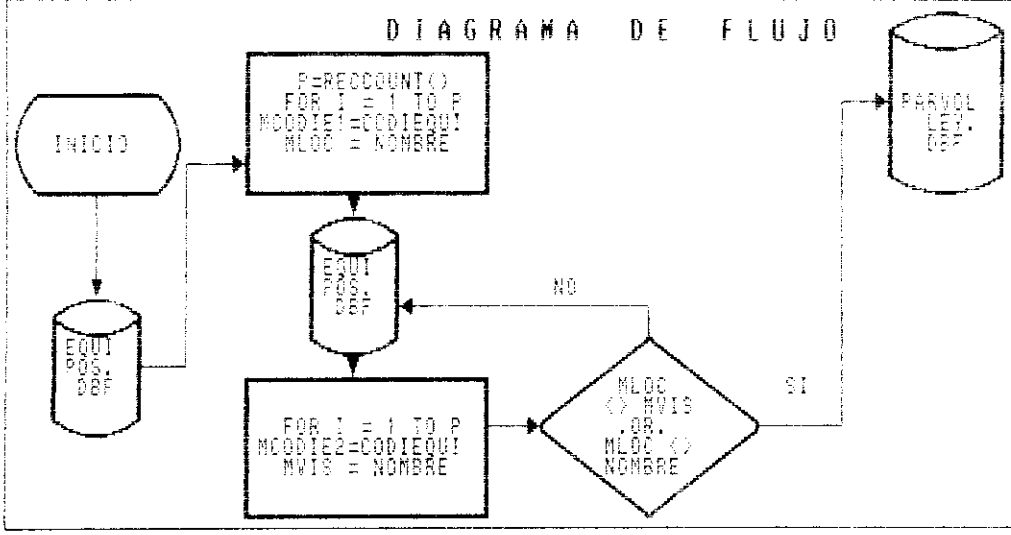
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIE1	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO LOCAL
MCODIE2	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
MCATE	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
MCODIPART	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL PARTIDO
MLOC	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
MVIS	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODILOCAL	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL EQUIPO LOCAL
CODIVISITA	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		ALMACENA LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
CODIGOPART	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 2
SYSDEPORTE	VINGRECAM	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: INGRESAR LAS FECHAS DE UN CAMPEONATO DE VOLEY

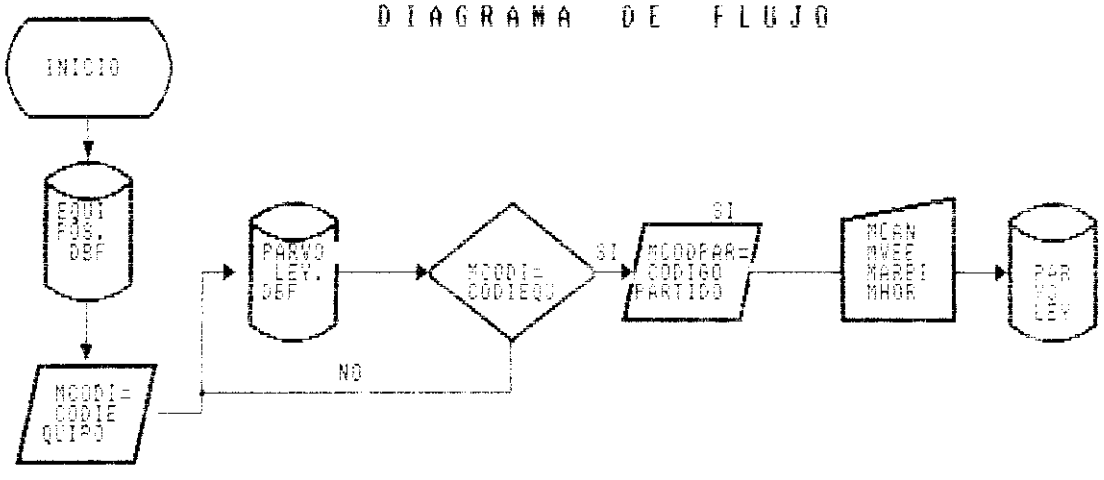
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		CONTENDRA NOMBRE DEL EQUIPO
MCODPAR	CARACTER		CONTIENE CODIGO DEL PARTIDO
MLOC	CARACTER		CONTIENE NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
MVIS	CARACTER		CONTIENE NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
MFE	FECHA		CONTENDRA LA FECHA DEL PARTIDO
MCAN	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DELA CANCHA
MNOMAR	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DEL ARBITRO
MVEE	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DEL VEEDOR
MHORA	CARACTER		CONTENDRA LA HORA DE INICIO DEL PARTIDO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
HORAINITIT	CARACTER		ALMACENARA HORA DE INICIO DEL PARTIDO
CAN	CARACTER		ALMACENARA CANCHA
ARBI	CARACTER		ALMACENARA ARBITRO
VEE	CARACTER		ALMACENARA VEEDOR
NUMEPARTI	NUMERICO		ALMACENARA NUMERO DE PARTIDO
FECHAPAR	FECHA		ALMACENARA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VCONSUCAM	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE REALIZAR CONSULTAS DE FECHAS DE CAMPEONATO POR PANTALLA O IMPRESORA

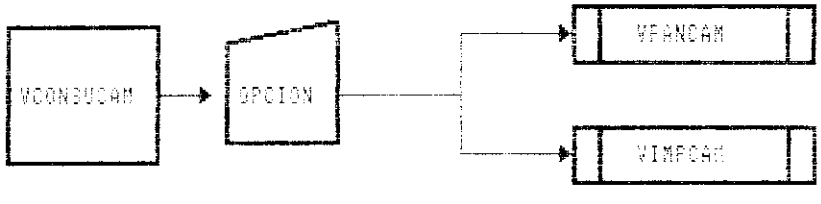
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REALIZAR REPORTES POR PANTALLA O IMPRESORA DE LAS FECHAS DEL CAMPEONATO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VFANCAM VIMPCAM			REPORTA FECHAS POR PANTALLA REPORTA FECHAS POR IMPRESORA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VPANCAM	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE REPORTES DE FECHAS POR PANTALLA

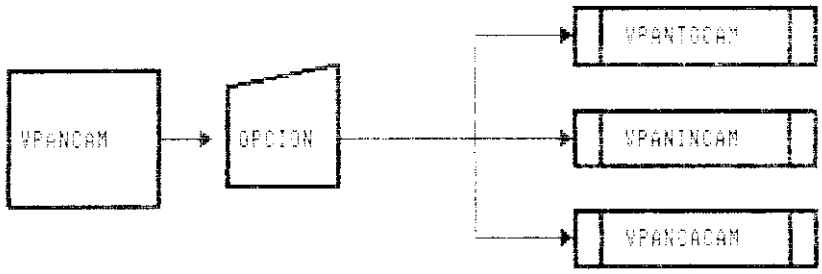
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA FECHAS, TOTALES, POR FECHAS, Y POR CANCHAS.

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VPANTOCAM VPANINCAM VPANCACAM			REPORTA LAS FECHAS DE TODO EL CAMPEONAT REPORTA LOS PARTIDOS DE UNA FECHA REPORTA LOS PARTIDOS DE UNA CANCHA, TODOS ESTOS POR PANTALLA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VPANTOCAM	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LAS FECHAS DE TODO EL CAMPEONATO POR PANTALLA

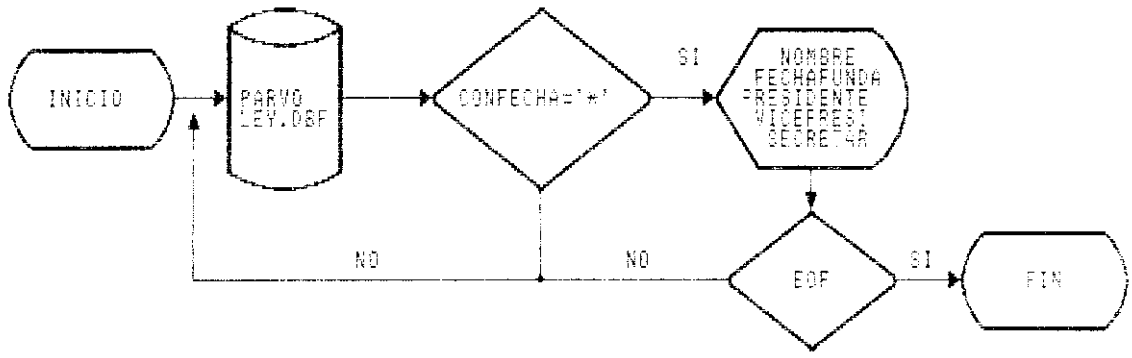
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CARACTER		INDICA SI UN EQUIPO YA TIENE FECHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VIST	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		DESPLEGARA LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
HORAINIT	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DEL PART.
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: DE:
SYSDEPORTE	VPANINCAM	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS PARTIDOS DE UNA FECHA DEL CAMPEONATO POR PANTALLA

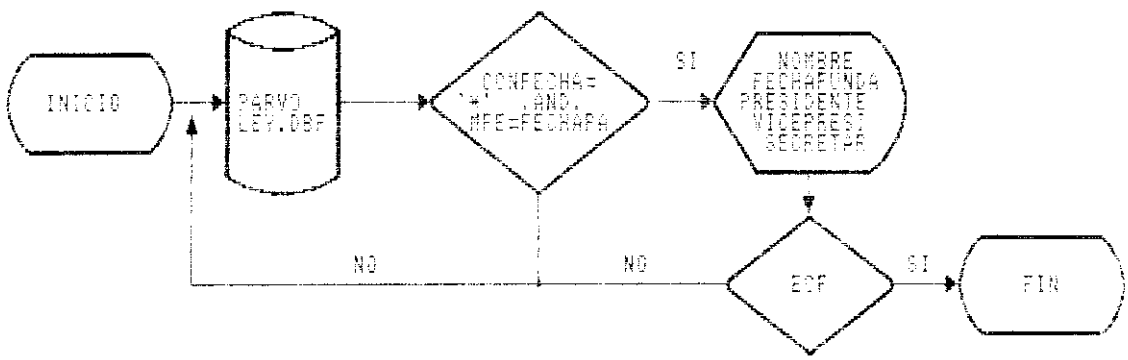
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CARACTER		INDICA SI UN EQUIPO YA TIENE FECHA
FECHAPAR	FECHA		CONTIENE LA FECHA DEL CAMPEONATO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		DESPLEGARA LA CATEGORIA DE LOS EQUIPOS
HORAINIIT	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DEL PART.
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VPANCADAM	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS PARTIDOS DE UNA CANCHA DEL CAMPEONATO POR PANTALLA

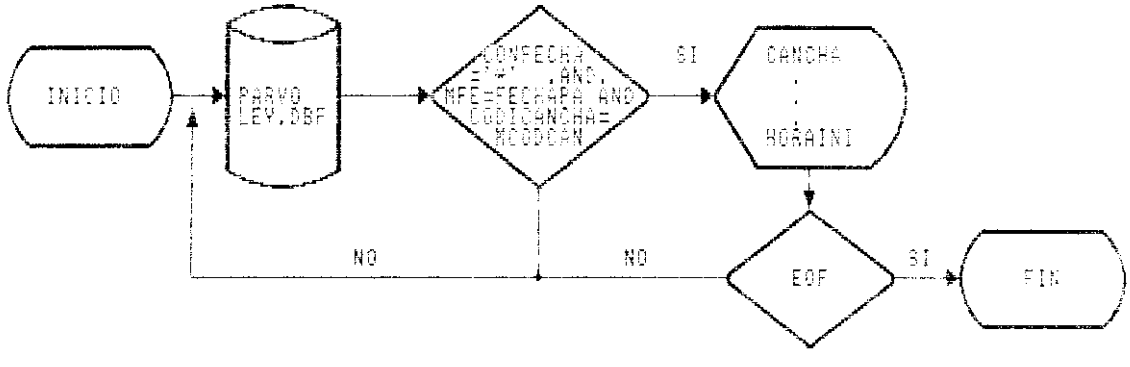
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CARACTER		INDICA SI UN EQUIPO YA TIENE FECHA
CODICAN	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DE LA CANCHA
FECHAPAR	FECHA		CONTIENE LA FECHA DEL PARTIDO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VIST	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
HORAINI1	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DEL PART.
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VIMPCAM	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE REPORTES DE FECHAS POR IMPRESORA

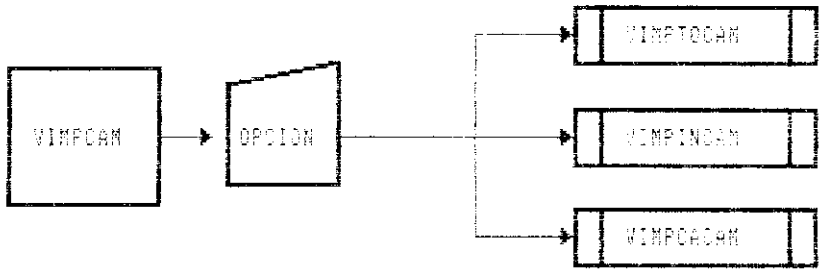
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA FECHAS, TOTALES, POR FECHAS, Y POR CANCHAS.

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VIMPTOCAM VIMPINCAM VIMPCACAM			REPORTA LAS FECHAS DE TODO EL CAMPEONAT REPOSTA LOS PARTIDOS DE UNA FECHA REPORTA LOS PARTIDOS DE UNA CANCHA. TODOS ESTOS POR IMPRESORA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	MIMPTOCAM	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LAS FECHAS DE TODO EL CAMPEONATO POR IMPRESORA

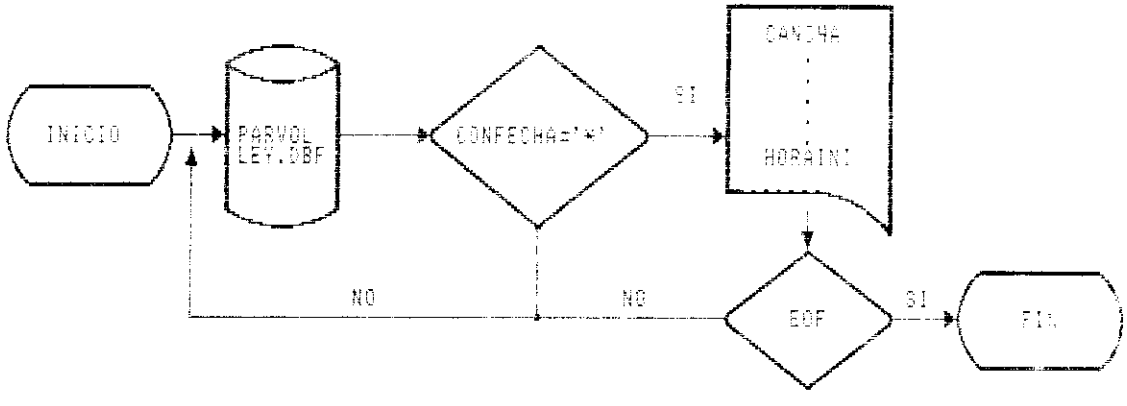
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CARACTER		INDICA SI UN EQUIPO YA TIENE FECHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VIST	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
HORAINIT	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DEL PART
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	WINPINCAM	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS PARTIDOS DE UNA FECHA DEL CAMPEONATO POR IMPRESORA

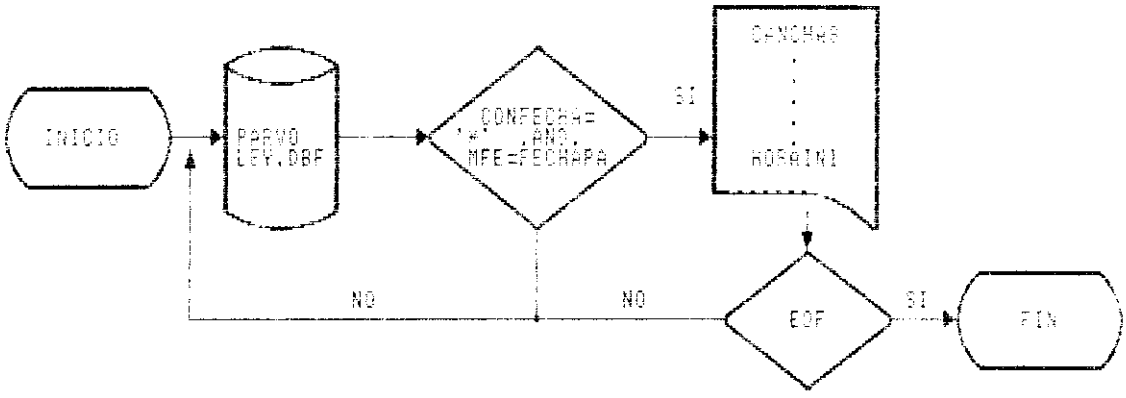
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CARACTER		INDICA SI UN EQUIPO LA TIENE FECHA
FECHAPAR	FECHA		CONTIENE LA FECHA DEL CAMPEONATO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
HORAINIPT	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DE PART.
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VIMPCANCHA	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LOS PARTIDOS DE UNA CANCHA DEL CAMPEONATO POR IMPRESORA

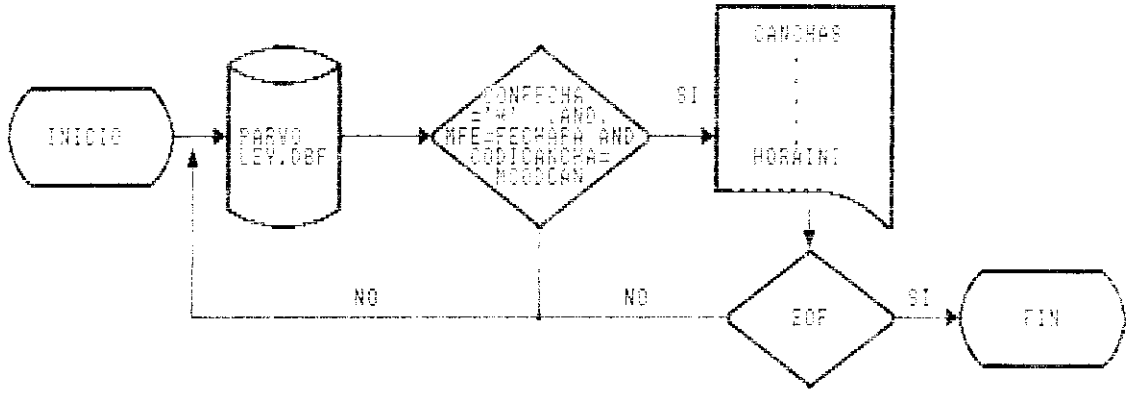
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CONFECHA	CARACTER		INDICA SI UN EQUIPO YA TIENE FECHA
CODICAN	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DE LA CANCHA
FECHAPAR	FECHA		CONTIENE LA FECHA DEL PARTIDO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CAN	CARACTER		DESPLEGARA LA CANCHA DEL PARTIDO
LOCAL	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		DESPLEGARA EL EQUIPO VISITANTE
HORAINIT	CARACTER		DESPLEGARA LA HORA DEL INICIO DEL PART.
FECHAPAR	FECHA		DESPLEGARA LA FECHA DEL PARTIDO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VBORRACAMPEO	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE BORRAR LAS FECHAS DE UN CAMPEONATO DE VOLEY

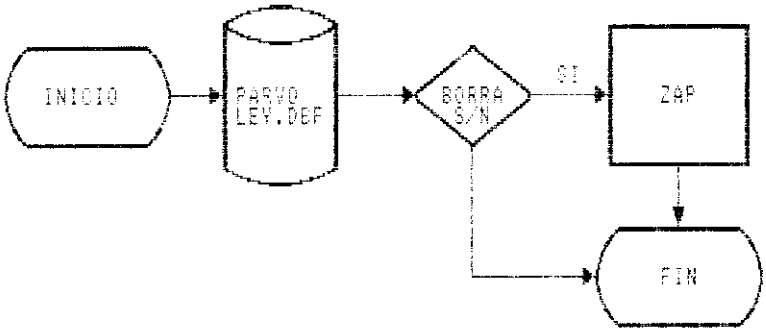
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VOLRESULTADOS	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE LOS RESULTADOS DE LOS PARTIDOS DE VOLEY

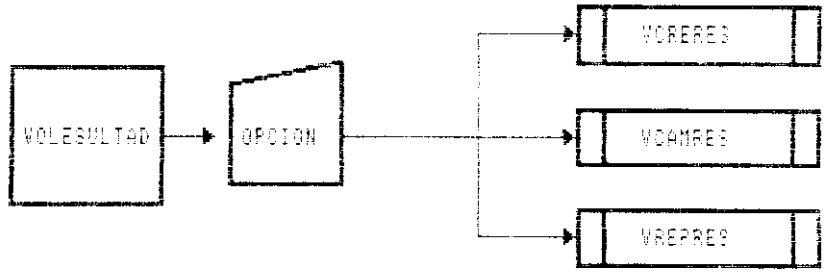
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		CREA, CAMBIA Y REPORTA POR PANTALLA E IMPRESORA LOS RESULTADOS DE LOS PARTIDOS

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VCRERES VCAMRES VREPRES			CREA UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE VOL. CAMBIA LOS RESULTADOS DE PARTIDOS REPORTA POR PANTALLA E IMPRESORA LOS RESULTADOS DE UN PARTIDO DE VOLEY

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Cancha
Posiciones
Cerrar
LIGA DEPORTIVA
" TISALEO "
INS

LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CREAR
CAMBIAR
IMPRIMIR
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

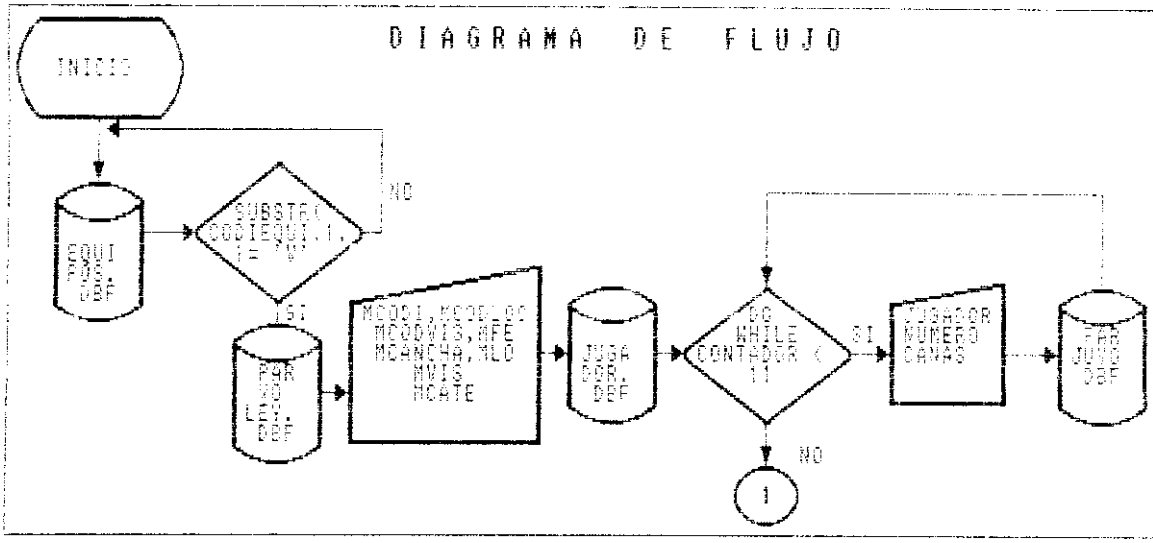
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 3
SYSDEPORTE	VCRERES	VOLEY.PAS	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CREAR UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE VOLEY

E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIPAR	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL PARTIDO
MCODLOC	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL LOCAL
MCODVIS	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
MLOC	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
MVIS	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
MCATE	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO
JUGADOR	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DE LOS JUGADORES
CANAS	NUMERICO		CONTIENE EL NUMERO DE ANOTACIONES
MHORI	CARACTER		CONTIENE LA HORA DE INICIO DEL PARTIDO
MHORF	CARACTER		CONTIENE LA HORA DE FIN DEL PARTIDO
RLOC	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL LOCAL
RVIS	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL VISITANTE
RFL	NUMERICO		CONTIENE EL RESULTADO FINAL DEL LOCAL
RFV	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL VISITANTE
RPLOC	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS PP. DEL LOCAL
RPVIS	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS PP. DEL VISITANTE
RFV	NUMERICO		CONTIENE EL RESULTADO FINAL DE VISITA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

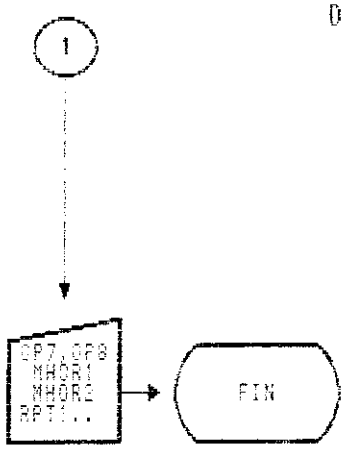
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 2 DE: 2
SYSDEPORTE	VCRERES	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CREAR UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE VOLEY

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIPARTI	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL PARTIDO
CODLOC	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL LOCAL
CODVIS	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
LOCAL	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		ALMACENA LA CATEGORIA DEL EQUIPO
JUGADOR	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL JUGADOR
GOLES	NUMERICO		ALMACENA EL NUMERO DE ANOTACIONES
HORAINIT	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE INICIO DEL 1er T.
HORAINI2T	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE INICIO DEL 2do T.
RESIT1GL	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. L.
RESI2TGL	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. L.
RESFLOC	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DE LOCAL
RESITVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. V.
RESI2TVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. V.
RESFELOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 3er. EXT. L.
RESFEVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 3er. EXT. V.
RESFVIS	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DE VISITA

DIAGRAMA DE FLUJO



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

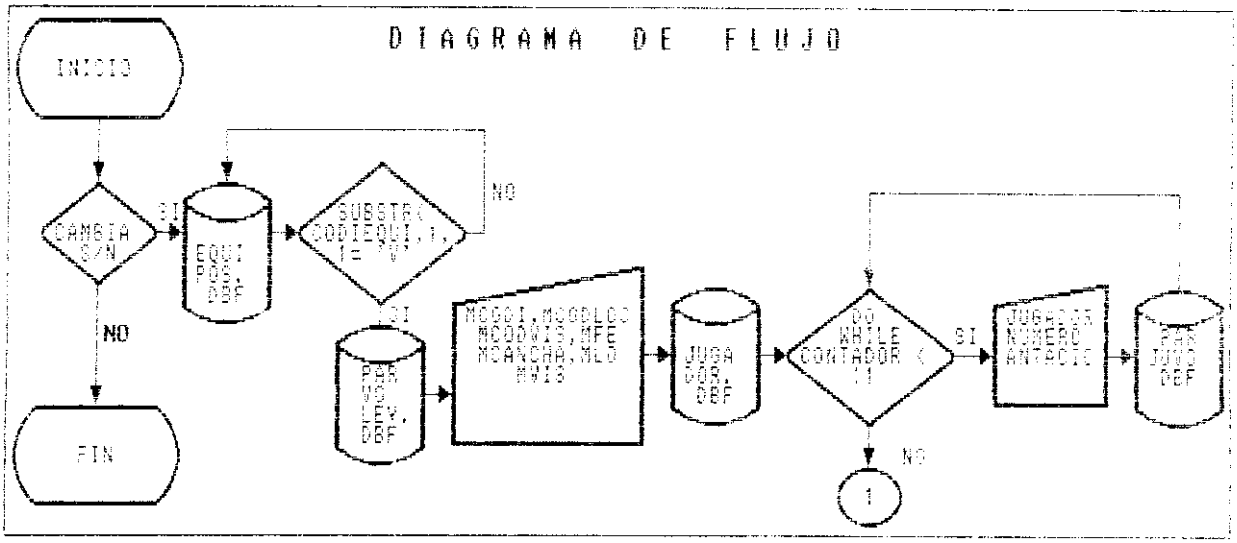
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 2
SYSDEPORTE	VCAMBRES	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CAMBIAR UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE VOLEY

E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MCODIPAR	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL PARTIDO
MCODLOC	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL LOCAL
MCODVIS	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
MLOC	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
MVIS	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
MCATE	CARACTER		CONTIENE LA CATEGORIA DEL EQUIPO
JUSADOR	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DEL JUGADOR
RS1_L	NUMERICO		CONTIENE EL NUMERO DE ANOTACIONES
RS2_L	CARACTER		CONTIENE LA HORA DE INICIO DEL 1er T.
RS1_V	CARACTER		CONTIENE LA HORA DE INICIO DEL 2do T.
RS2_V	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 1er T. L.
RFIL	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 2do T. L.
RFV	NUMERICO		CONTIENE EL RESULTADO FINAL DEL LOCAL
RITV	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 1er T. V.
R2TV	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL 2do T. V.
RFV	NUMERICO		CONTIENE EL RESULTADO FINAL DEL VISITA
RPEL	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL PT. EX. L.
RPEV	NUMERICO		CONTIENE LOS RESULTADOS DEL PT. EX. V.

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

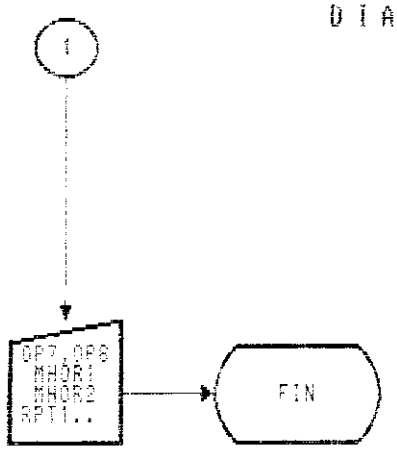
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 2 DE: 3
SYSDEPORTE	NCAMBIOS	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CAMBIAR UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE VOLEY

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIPARTI	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL PARTIDO
CODLOC	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL LOCAL
CODVIS	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
LOCAL	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		ALMACENA LA CATEGORIA DEL EQUIPO
JUGADOR	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL JUGADOR
ANOTA	NUMERICO		ALMACENA EL NUMERO DE ANOTACIONES
HORAINIT	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE INICIO DEL 1er T.
HORAINI2	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE INICIO DEL 2do T.
RESSITLOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. EL
RESSIT2OC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. EL
RESFLOC	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DE LOCAL
RESSITVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. VI
RESSIT2VIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. VI
RESFVIS	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DEL VISITA
RESPELOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL P. EX. L
RESPEVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL P. EX. V

DIAGRAMA DE FLUJO



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

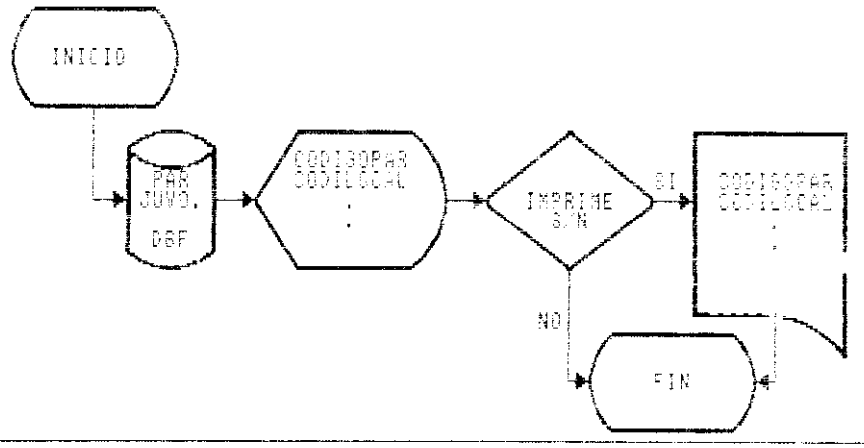
SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 2 DE: 2
SYSDEPORTE	VSEPRES	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR UN RESULTADO DE UN PARTIDO DE VOLEY

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIPARTI	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL PARTIDO
CODLOC	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL LOCAL
CODVIS	CARACTER		ALMACENA EL CODIGO DEL EQUIPO VISITANTE
LOCAL	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO LOCAL
VISI	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL EQUIPO VISITANTE
CATEGORIA	CARACTER		ALMACENA LA CATEGORIA DEL EQUIPO
JUGADOR	CARACTER		ALMACENA EL NOMBRE DEL JUGADOR
ANOTA	NUMERICO		ALMACENA EL NUMERO DE ANOTACIONES
HORAINIT	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE INICIO DEL 1er T.
HORAFIN2T	CARACTER		ALMACENA LA HORA DE FINAL DEL 2do T.
RES1TLOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. L.
RES2TLOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. L.
RESSETLOC	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DEL LOCAL
RES1TVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 1er T. V.
RES2TVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 2do T. V.
RESSETLOC	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 3er T. L.
RESSETVIS	NUMERICO		ALMACENA LOS RESULTADOS DEL 3er T. V.
RESFVIS	NUMERICO		ALMACENA EL RESULTADO FINAL DE VISITA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VOLPOSICIONES	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE TABLA DE POSICIONES DE EQUIPOS DE VOLEY

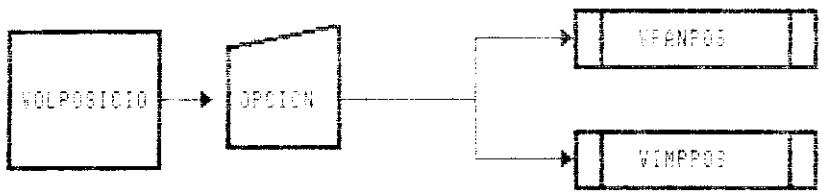
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA LA TABLA DE POSICIONES POR PANTALLA E IMPRESORA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VPANPOS VIMPPOS			DESPLIEGA LAS POSICIONES POR PANTALLA DESPLIEGA LAS POSICIONES POR IMPRESORA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
VOLLEY
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Canchas
Cerrar
LIGA DEPORTIVA
"TISALEO"
Controla todo referente a Volley
INS

LIGA DEPORTIVA CANTONAL
"TISALEO"
IMPRIMIR
PANTALLA
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VPANPOS	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LA TABLA DE POSICIONES DE LOS EQUIPOS DE VOLEY POR PANTALLA

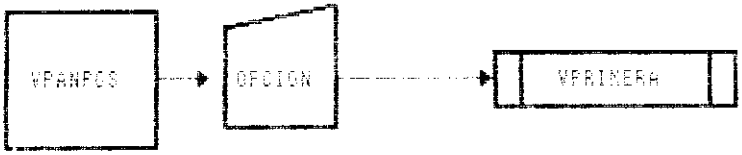
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA LA TABLA DE POSICIONES POR PANTALLA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VPRIMERA			DESPLIEGA LAS POSICIONES DE LOS EQUIPOS

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VPRIMERA	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LAS POSICIONES DE LOS EQUIPOS POR PANTALLA

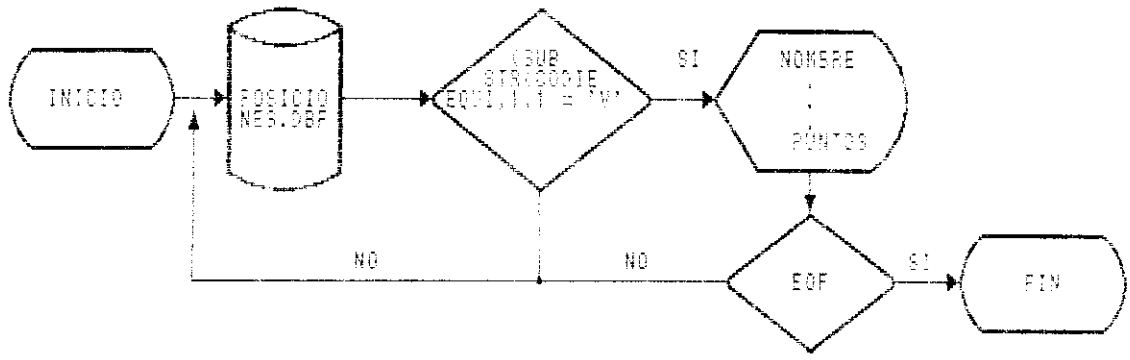
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
EQUIPO	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL EQUIPO
PJUGADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS JUGADOS
PPERDIDOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS PERDIDOS
PEMPATADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS EMPATADOS
PGANADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS GANADOS
PUNTOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PUNTOS

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VIMPPOS	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONSULTAR LA TABLA DE POSICIONES DE LOS EQUIPOS DE FUTBOL POR IMPRESORA

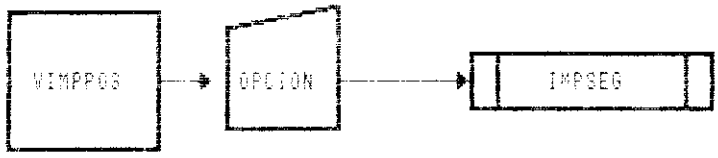
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		REPORTA LA TABLA DE POSICIONES POR IMPRESORA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VPRIMERA			DESPLIEGA LAS POSICIONES DE LOS EQUIPO

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG. 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VIMFERI	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE IMPRIMIR LAS POSICIONES DE LOS EQUIPOS POR IMPRESORA

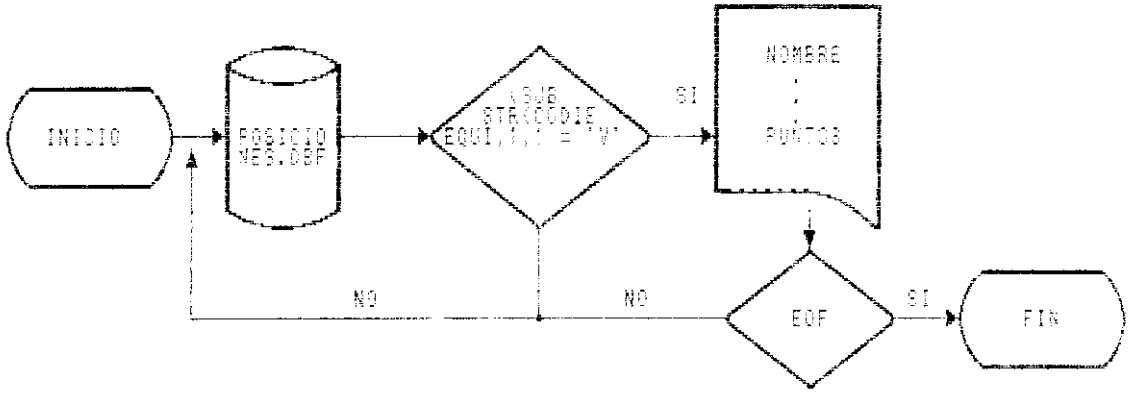
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
CODIEQUIPO	CARACTER		CONTIENE EL CODIGO DEL EQUIPO

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
EQUIPO	CARACTER		DESPLEGARA EL NOMBRE DEL EQUIPO
PJUGADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS JUGADOS
PGANADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS GANADOS
PEMPATADOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS EMPATADOS
PPERDIDOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PARTIDOS PERDIDOS
PUNTOS	NUMERICO		DESPLEGARA LOS PUNTOS

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VOLCANCHAS	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: PERMITE CONTROLAR MENU DE CANCHAS DE VOLEY

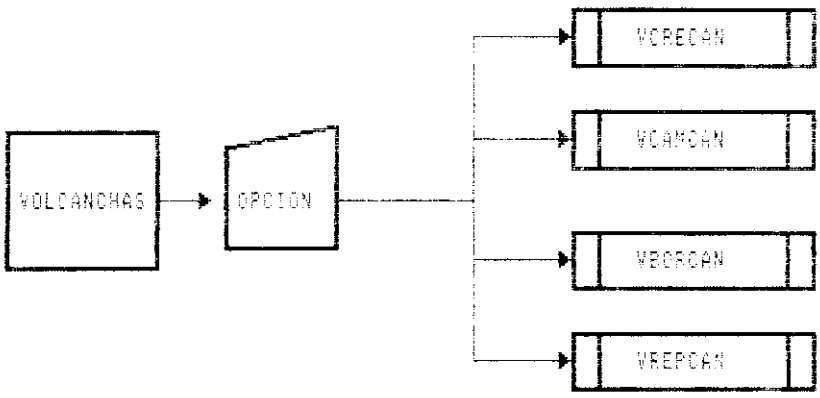
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
OP	NUMERICO		INGRESARA CREAR, CAMBIAR, SELECCIONAR Y ELIMINAR CANCHAS DE VOLEY

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
VCRECAN			CREA UNA CANCHA DE VOLEY
VCAMCAN			CAMBIA LOS DATOS DE UNA CANCHA CREADA
VBORCAN			BORRA UNA CANCHA DE VOLEY
VREPCAN			IMPRIME POR PANTALLA O IMPRESORA LAS CANCHAS DE VOLEY

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGAS
PERIODOS
FUTBOL
BASQUET
SALIR
CLAVES
Equipos
Jugadores
Arbitros
Carnets
Partidos
Resultados
Canchas
Posiciones
Cerrar
LIGA DEPORTIVA
L
" TISALEO "
Controla todo referente a Voley
INS

CONTROL DE CANCHAS
LIGA DEPORTIVA CANTONAL
" TISALEO "
CREAR
CAMBIAR
BORRAR
CONSULTAS
SALIR

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: DE:
SYSDEPORTE	VCRECAN	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CREA UNA CANCHA DE VOLEY

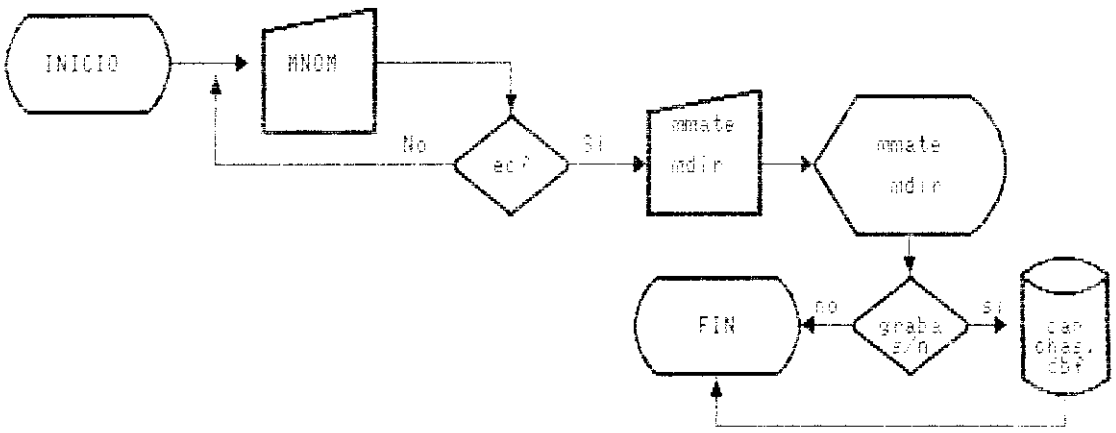
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DE LA CANCHA
MMATE	CARACTER		CONTIENE EL MATERIAL DE LA CANCHA
MDIR	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DE LA CANCHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DE LA CANCHA
MATERIAL	CARACTER		ALMACENARA EL MATERIAL DE LA CANCHA
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DE LA CANCHA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: 1 DE: 1
SYSDEPORTE	VCAMCAN	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: CAMBIA LOS DATOS DE UNA CANCHA DE VOLEY YA EXISTENTE

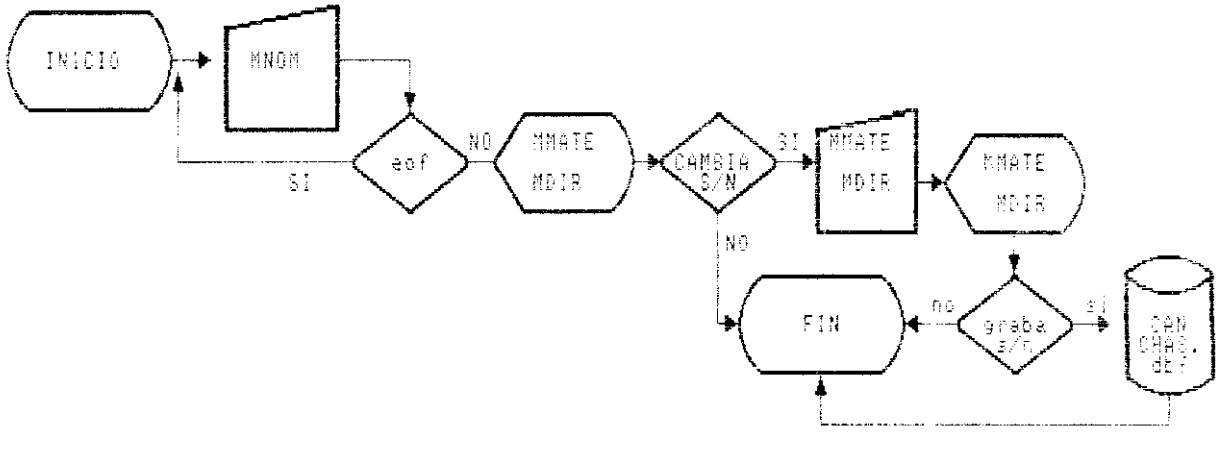
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTIENE EL NOMBRE DE LA CANCHA
MMATE	CARACTER		CONTIENE EL MATERIAL DE LA CANCHA
MDIR	CARACTER		CONTIENE LA DIRECCION DE LA CANCHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DE LA CANCHA
MATERIAL	CARACTER		ALMACENARA EL MATERIAL DE LA CANCHA
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DE LA CANCHA

D I A G R A M A D E F L U J O



LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO

SISTEMA:	SUBSISTEMA:	PROGRAMA:	PROGRAMADOR:	PAG: DE:
SYSDEPORTE	WBORDAN	VOLEY.PRG	MIRANDA - MEJIA	

OBJETIVO: BORRA UNA CANCHA DE VOLEY YA EXISTENTE

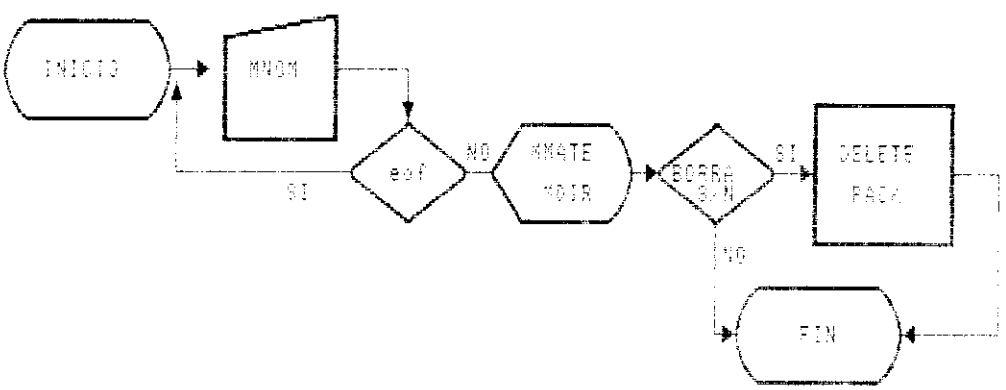
E N T R A D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
MNOM	CARACTER		CONTENDRA EL NOMBRE DE LA CANCHA
MMATE	CARACTER		CONTENDRA EL MATERIAL DE LA CANCHA
MDIR	CARACTER		CONTENDRA LA DIRECCION DE LA CANCHA

S A L I D A S

NOMBRE	TIPO	CLAVE	DESCRIPCION
NOMBRE	CARACTER		ALMACENARA EL NOMBRE DE LA CANCHA
MATERIAL	CARACTER		ALMACENARA EL MATERIAL DE LA CANCHA
DIRECCION	CARACTER		ALMACENARA LA DIRECCION DE LA CANCHA

D I A G R A M A D E F L U J O



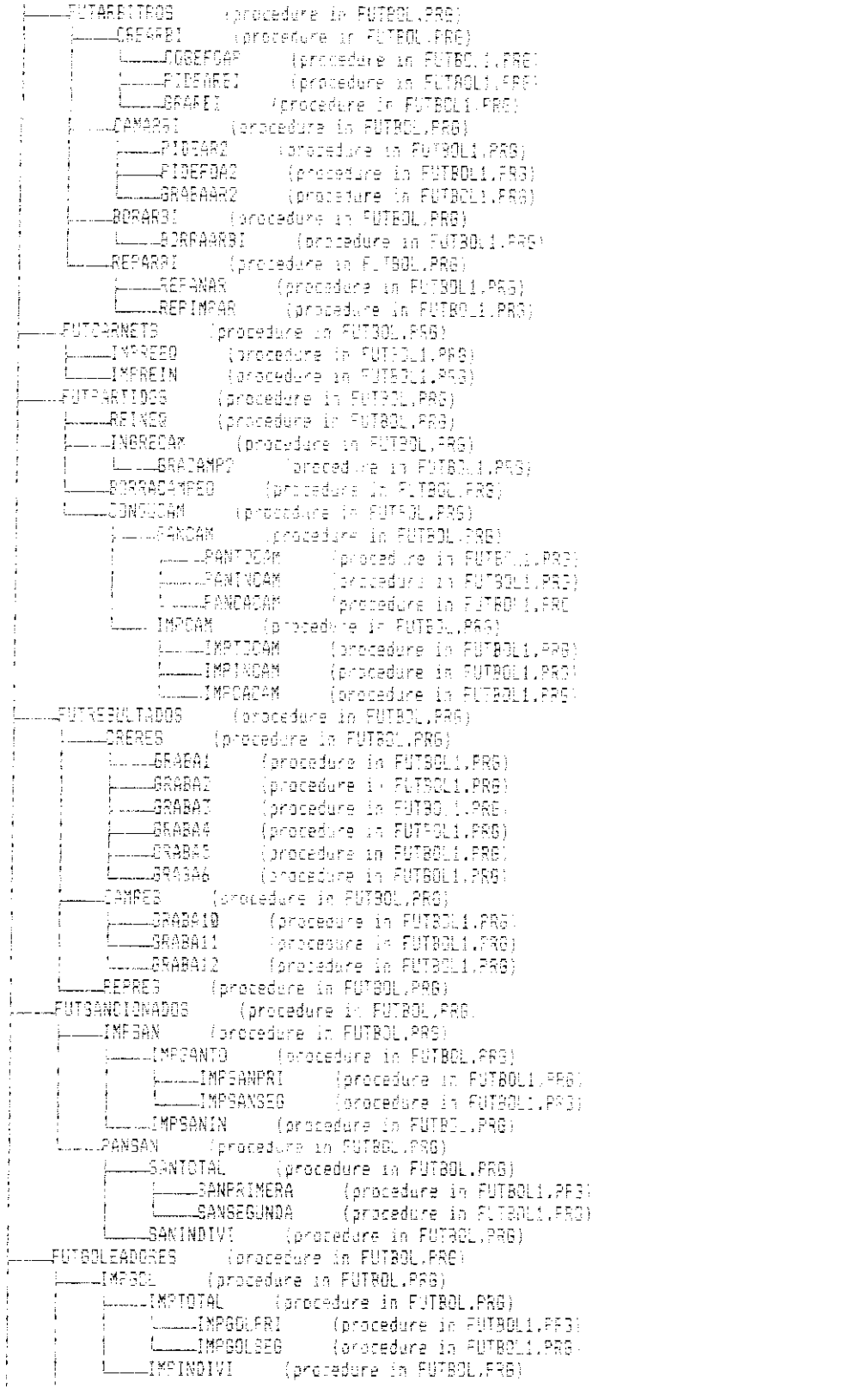
3.6.- PROGRAMAS.-

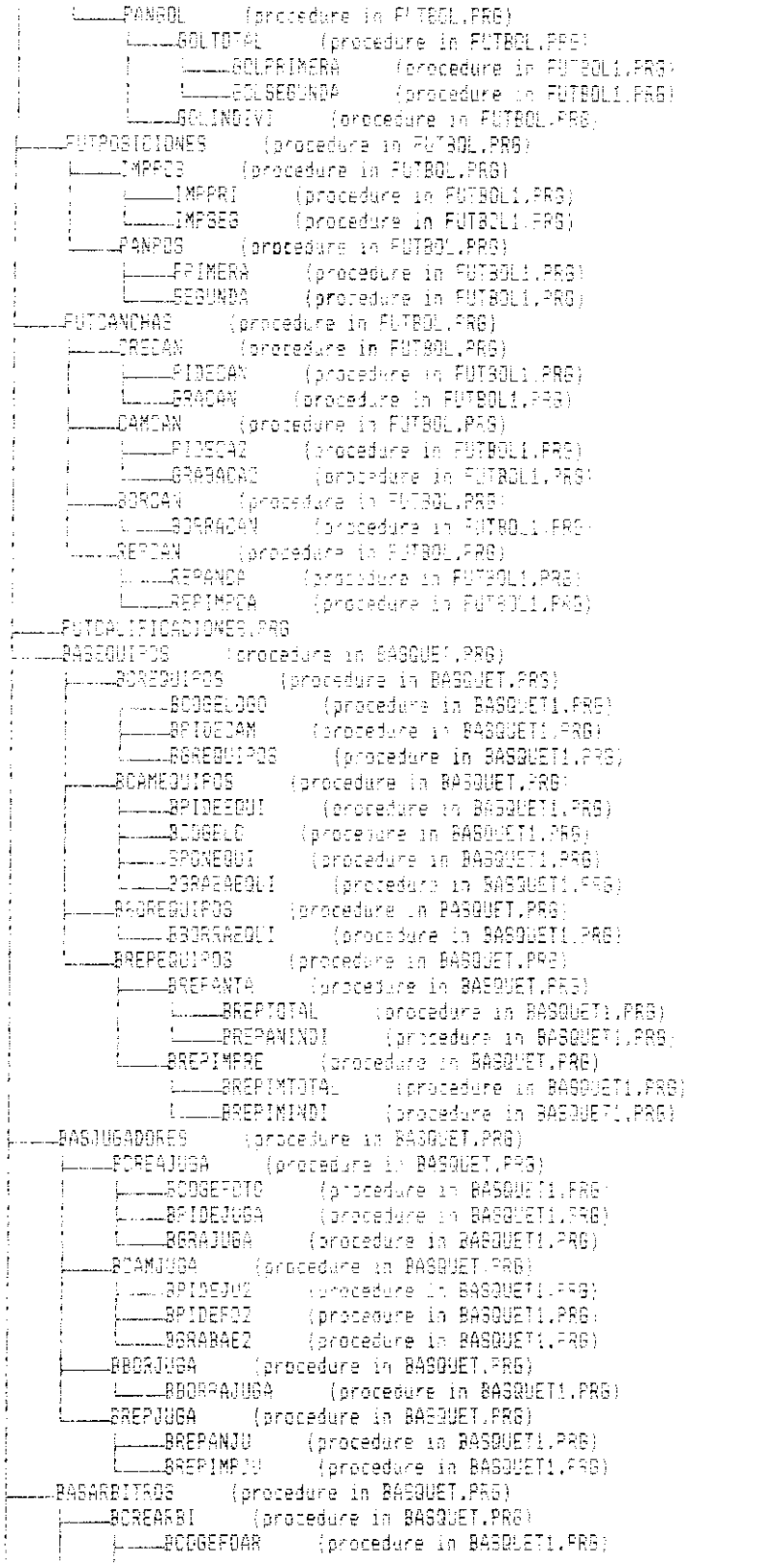
```
System: SYSDEPOR
Author: MIGUEL MIRANDA - JORGE MEJIA
System Summary

-------------------------------------------------------------------------------
This system has:
23301 lines of code
2 program files
3 procedure files
376 procedures and functions
3 tables/dbfs
0 structural index files
5 index files
20 report forms
0 format files
0 label forms
0 binary files
0 memory variable files
0 menu files
0 screen files
0 other files
1038 unresolved references
```

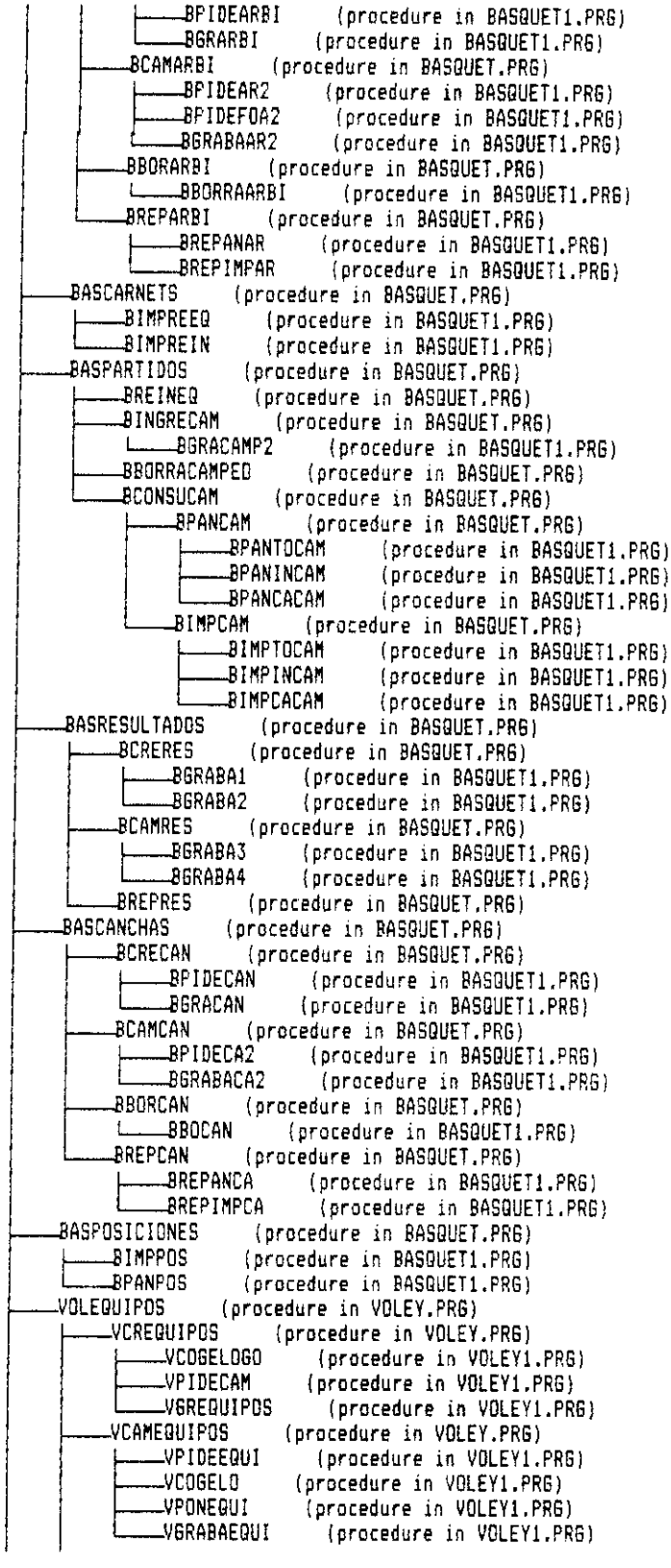
See the tree diagram for programs, procedures, functions and format files

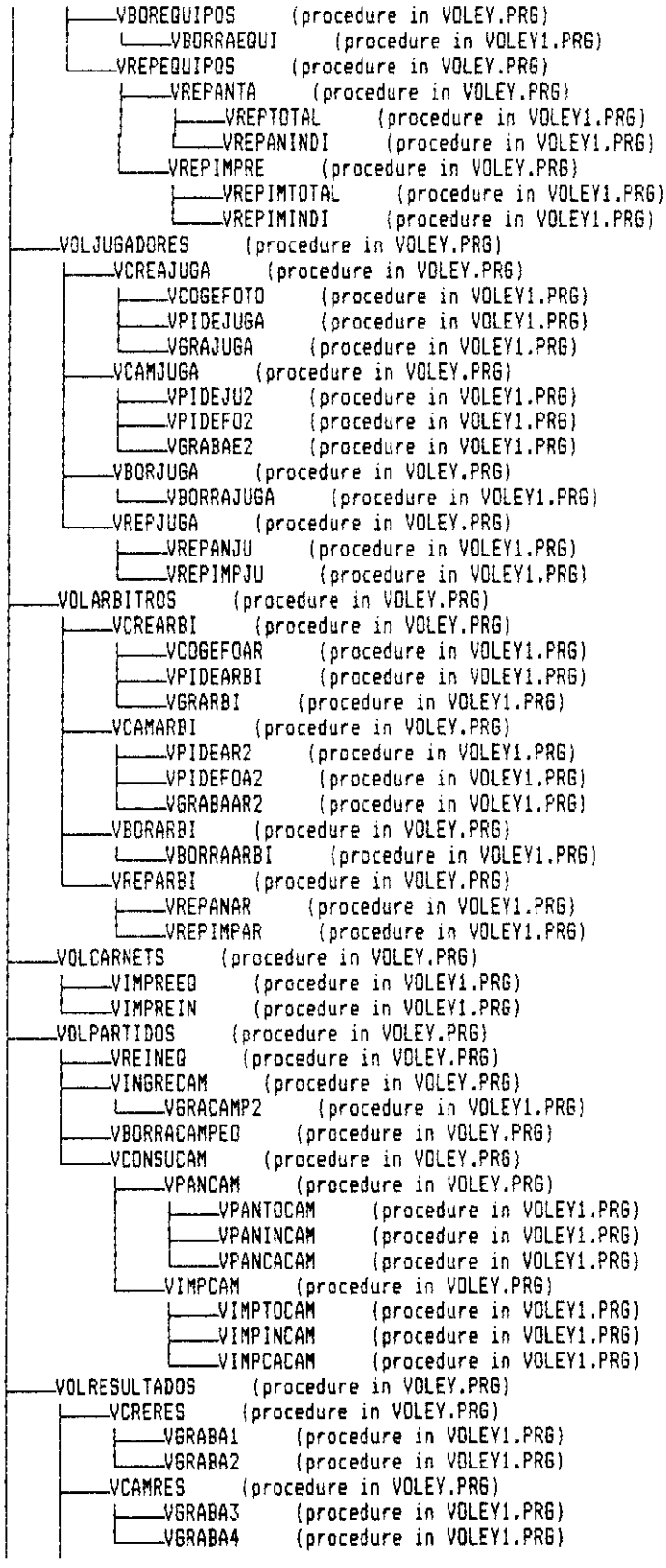
Table/dbf's	Index Files	Report Forms	Label Forms	Memory Files
CAMPEONATO.DBF	NOMCLIB.IDX	POSMODAR.FRX		
PUNT.DBF	NOMCLAVE.IDX	RESULTADOS.FRX		
ANIO.DBF	VRAZOCLAVE.IDX	CONTIRES.FRX		
		GOLES.FRX		
		SANCIO.FRX		
		RASPESUL.FRX		
		VOLRESUL.FRX		
		PRIMERA.FRX		
		SEGUNDA.FRX		
		INDIVI.FRX		
		EQUIJUGA.FRX		
		ARBITROS.FRX		
		CANCHAS.FRX		
		CARNETS.FRX		
		PIGS.FRX		
		FECHA1.FRX		
		FECHA2.FRX		
		PTOTAL.FRX		
		PTOJUGAD.FRX		
		BARBITROS.FRX		
		PLANCHAS.FRX		
		CARNETSA.FRX		
		RPOS.FRX		
		BFECHA1.FRX		
		BFECHA2.FRX		
		VTOTAL.FRX		
		VEQUIJUGA.FRX		
		VARBITROS.FRX		
		VCANCHAS.FRX		

```
                                        CAMVECTO.PRG
                                        VPOS1.PRG
                                        VFECHA1.PRG
                                        VFECHA2.PRG

Diagrama de Árbol

PRINCIPAL.PRG
├──CREALIGA     (procedure in ALMACEN.PRG)
│  ├──PIDECAMPOS     (procedure in ALMACEN.PRG)
│  └──CAMBIAR     (procedure in ALMACEN.PRG)
│     └──PIDECAMPOS...     (procedure in ALMACEN.PRG)
│  └──GRABAR     (procedure in ALMACEN.PRG)
├──SELEC1GA     (procedure in ALMACEN.PRG)
├──CAMLIGA     (procedure in ALMACEN.PRG)
│  └──SELELIG     (procedure in ALMACEN.PRG)
│     ├──PIDECAMP     (procedure in ALMACEN.PRG)
│     └──GRABA2     (procedure in ALMACEN.PRG)
├──BORRALIGA     (procedure in ALMACEN.PRG)
├──OPEAPERT     (procedure in ALMACEN.PRG)
│  └──HABILITA     (procedure in FUTBOL.PRG)
├──SELAPERT     (procedure in ALMACEN.PRG)
│  └──HABILITA...     (procedure in FUTBOL.PRG)
├──CAMPERT     (procedure in ALMACEN.PRG)
│  └──HABILITA...     (procedure in FUTBOL.PRG)
├──BORRAPERT     (procedure in ALMACEN.PRG)
├──FUTEQUIPOS     (procedure in FUTBOL.PRG)
│  ├──CREQUIPOS     (procedure in FUTBOL.PRG)
│  │  ├──CODELOBO     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│  │  ├──PIDECAM     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│  │  └──CREQUIPOS     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│  ├──CAMEQUIPOS     (procedure in FUTBOL.PRG)
│  │  ├──PIDEEQUI     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│  │  ├──CODELO     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│  │  ├──PONEQUI     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│  │  └──GRABAEQU     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│  ├──BOREQUIPOS     (procedure in FUTBOL.PRG)
│  │  └──BORRAEQUI     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│  └──REPEQUIPOS     (procedure in FUTBOL.PRG)
│     ├──REPANTA     (procedure in FUTBOL.PRG)
│     │  ├──REPANIC     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│     │  ├──REPANDC     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│     │  └──REPANIND     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│     └──REPIMPRE     (procedure in FUTBOL.PRG)
│        ├──REPIMIC     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│        ├──REPIMDC     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│        └──REPIMIND     (procedure in FUTBOL1.PRG)
├──FUTJUGADORES     (procedure in FUTBOL.PRG)
│  ├──CREAJUGA     (procedure in FUTBOL.PRG)
│  │  ├──CODEFOTO     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│  │  ├──PIDEJUGA     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│  │  └──GRAJUGA     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│  ├──CAMJUGA     (procedure in FUTBOL.PRG)
│  │  ├──PIDEJU2     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│  │  ├──PIDEFO2     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│  │  └──GRABAE2     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│  ├──BORJUGA     (procedure in FUTBOL.PRG)
│  │  └──BORRAJUGA     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│  └──REPJUGA     (procedure in FUTBOL.PRG)
│     ├──REPANJU     (procedure in FUTBOL1.PRG)
│     └──REPIMPJU     (procedure in FUTBOL1.PRG)
```


FUTARBITROS (procedure in FUTBOL.PRG)
CREARBI (procedure in FUTBOL.PRG)
CODEFDAF (procedure in FUTBOL1.PRG)
FIDEARBI (procedure in FUTBOL1.PRG)
GRAFBI (procedure in FUTBOL1.PRG)
CAMARBI (procedure in FUTBOL.PRG)
FIDEAR2 (procedure in FUTBOL1.PRG)
FIDEFDA2 (procedure in FUTBOL1.PRG)
GRABAAR2 (procedure in FUTBOL1.PRG)
BORARBI (procedure in FUTBOL.PRG)
BORRABARBI (procedure in FUTBOL1.PRG)
REPARBI (procedure in FUTBOL.PRG)
REPANAR (procedure in FUTBOL1.PRG)
REPIMPAR (procedure in FUTBOL1.PRG)
FUTCARNETS (procedure in FUTBOL.PRG)
IMPREED (procedure in FUTBOL1.PRG)
IMPREIN (procedure in FUTBOL1.PRG)
FUTPARTIDOS (procedure in FUTBOL.PRG)
REINCO (procedure in FUTBOL.PRG)
INGRECAM (procedure in FUTBOL.PRG)
GRACAMP2 (procedure in FUTBOL1.PRG)
BORRACAMPEO (procedure in FUTBOL.PRG)
CONSCAM (procedure in FUTBOL.PRG)
PANCAM (procedure in FUTBOL.PRG)
PANTOCAM (procedure in FUTBOL1.PRG)
PANINCAM (procedure in FUTBOL1.PRG)
PANCACAM (procedure in FUTBOL1.PRG)
IMPCAM (procedure in FUTBOL.PRG)
IMPTOCAM (procedure in FUTBOL1.PRG)
IMPINCAM (procedure in FUTBOL1.PRG)
IMPCACAM (procedure in FUTBOL1.PRG)
FUTRESULTADOS (procedure in FUTBOL.PRG)
CRERES (procedure in FUTBOL.PRG)
GRABA1 (procedure in FUTBOL1.PRG)
GRABA2 (procedure in FUTBOL1.PRG)
GRABA3 (procedure in FUTBOL1.PRG)
GRABA4 (procedure in FUTBOL1.PRG)
GRABA5 (procedure in FUTBOL1.PRG)
GRABA6 (procedure in FUTBOL1.PRG)
CAMRES (procedure in FUTBOL.PRG)
GRABA10 (procedure in FUTBOL1.PRG)
GRABA11 (procedure in FUTBOL1.PRG)
GRABA12 (procedure in FUTBOL1.PRG)
REPRES (procedure in FUTBOL.PRG)
FUTSANCIONADOS (procedure in FUTBOL.PRG)
IMPSAN (procedure in FUTBOL.PRG)
IMPSANTO (procedure in FUTBOL.PRG)
IMPSANPRI (procedure in FUTBOL1.PRG)
IMPSANSEG (procedure in FUTBOL1.PRG)
IMPSANIN (procedure in FUTBOL.PRG)
CANSAN (procedure in FUTBOL.PRG)
SANTOTAL (procedure in FUTBOL.PRG)
SANPRIMERA (procedure in FUTBOL1.PRG)
SANSEGUNDA (procedure in FUTBOL1.PRG)
SANINDIVI (procedure in FUTBOL.PRG)
FUTGOLEADORES (procedure in FUTBOL.PRG)
IMPGOL (procedure in FUTBOL.PRG)
IMPTOTAL (procedure in FUTBOL.PRG)
IMPGOLPRI (procedure in FUTBOL1.PRG)
IMPGOLSEG (procedure in FUTBOL1.PRG)
IMPINDIVI (procedure in FUTBOL.PRG)


PANGOL (procedure in FUTBOL.PRG)
GOLTOTAL (procedure in FUTBOL.PRG)
GOLPRIMERA (procedure in FUTBOL1.PRG)
GOLSEGUNDA (procedure in FUTBOL1.PRG)
GOLINDIV) (procedure in FUTBOL.PRG)
PUNTOSPOSICIONES (procedure in FUTBOL.PRG)
IMPPOS (procedure in FUTBOL.PRG)
IMPPRI (procedure in FUTBOL1.PRG)
IMPSEG (procedure in FUTBOL1.PRG)
PANPOS (procedure in FUTBOL.PRG)
PRIMERA (procedure in FUTBOL1.PRG)
SEGUNDA (procedure in FUTBOL1.PRG)
PUNCANCHAS (procedure in FUTBOL.PRG)
PREDAN (procedure in FUTBOL.PRG)
PIDEDAN (procedure in FUTBOL1.PRG)
GRADAN (procedure in FUTBOL1.PRG)
CAMDAN (procedure in FUTBOL.PRG)
PIDECA2 (procedure in FUTBOL1.PRG)
GRADADA2 (procedure in FUTBOL1.PRG)
BORDAN (procedure in FUTBOL.PRG)
BORRADAN (procedure in FUTBOL1.PRG)
REPDAN (procedure in FUTBOL.PRG)
REPANDA (procedure in FUTBOL1.PRG)
REPIMPDA (procedure in FUTBOL1.PRG)
PUNCALIFICACIONES.PRG
BASEQUIPOS (procedure in BASQUET.PRG)
BOREQUIPOS (procedure in BASQUET.PRG)
BCODEL000 (procedure in BASQUET1.PRG)
BPIDEJAM (procedure in BASQUET1.PRG)
BGREQUIPOS (procedure in BASQUET1.PRG)
BCAMEQUIPOS (procedure in BASQUET.PRG)
BPIDEEQUI (procedure in BASQUET1.PRG)
BCODELO (procedure in BASQUET1.PRG)
BPONEQUI (procedure in BASQUET1.PRG)
BGRAFAEQUI (procedure in BASQUET1.PRG)
BBOREQUIPOS (procedure in BASQUET.PRG)
BBORRAEQUI (procedure in BASQUET1.PRG)
BREPEQUIPOS (procedure in BASQUET.PRG)
BREPANTA (procedure in BASQUET.PRG)
BREPTOTAL (procedure in BASQUET1.PRG)
BREPANINDI (procedure in BASQUET1.PRG)
BREPIMPRE (procedure in BASQUET.PRG)
BREPIMTOTAL (procedure in BASQUET1.PRG)
BREPIMINDI (procedure in BASQUET1.PRG)
BASJUGADORES (procedure in BASQUET.PRG)
BOREAJUGA (procedure in BASQUET.PRG)
BCODEFOTO (procedure in BASQUET1.PRG)
BPIDEJUGA (procedure in BASQUET1.PRG)
BGRAJUGA (procedure in BASQUET1.PRG)
BCAMJUGA (procedure in BASQUET.PRG)
BPIDEJU2 (procedure in BASQUET1.PRG)
BPIDEFO2 (procedure in BASQUET1.PRG)
BGRABAE2 (procedure in BASQUET1.PRG)
BBORJUGA (procedure in BASQUET.PRG)
BBORRAJUGA (procedure in BASQUET1.PRG)
BREPJUGA (procedure in BASQUET.PRG)
BREPANJU (procedure in BASQUET1.PRG)
BREPIMPJU (procedure in BASQUET1.PRG)
BASARBITROS (procedure in BASQUET.PRG)
BCREARBI (procedure in BASQUET.PRG)
BCODEFOAR (procedure in BASQUET1.PRG)


BPIDEARBI (procedure in BASQUET1.PRG)
BGRARBI (procedure in BASQUET1.PRG)
BCAMARBI (procedure in BASQUET.PRG)
BPIDEAR2 (procedure in BASQUET1.PRG)
BPIDEFOA2 (procedure in BASQUET1.PRG)
BGRABAAR2 (procedure in BASQUET1.PRG)
BBORARBI (procedure in BASQUET.PRG)
BBORRAARBI (procedure in BASQUET1.PRG)
BREPARBI (procedure in BASQUET.PRG)
BREPANAR (procedure in BASQUET1.PRG)
BREPIMPAR (procedure in BASQUET1.PRG)
BASCARNETS (procedure in BASQUET.PRG)
BIMPREEQ (procedure in BASQUET1.PRG)
BIMPREIN (procedure in BASQUET1.PRG)
BASPARTIDOS (procedure in BASQUET.PRG)
BREINEQ (procedure in BASQUET.PRG)
BINGRECAM (procedure in BASQUET.PRG)
BGRACAMP2 (procedure in BASQUET1.PRG)
BBORRACAMPEQ (procedure in BASQUET.PRG)
BCONSUCAM (procedure in BASQUET.PRG)
BPANCAM (procedure in BASQUET.PRG)
BPANTOCAM (procedure in BASQUET1.PRG)
BPANINCAM (procedure in BASQUET1.PRG)
BPANCACAM (procedure in BASQUET1.PRG)
BIMPCAM (procedure in BASQUET.PRG)
BIMPTOCAM (procedure in BASQUET1.PRG)
BIMPINCAM (procedure in BASQUET1.PRG)
BIMPCACAM (procedure in BASQUET1.PRG)
BASRESULTADOS (procedure in BASQUET.PRG)
BCRERES (procedure in BASQUET.PRG)
BGRABA1 (procedure in BASQUET1.PRG)
BGRABA2 (procedure in BASQUET1.PRG)
BCAMRES (procedure in BASQUET.PRG)
BGRABA3 (procedure in BASQUET1.PRG)
BGRABA4 (procedure in BASQUET1.PRG)
BREPRES (procedure in BASQUET.PRG)
BASCANCHAS (procedure in BASQUET.PRG)
BCRECAN (procedure in BASQUET.PRG)
BPIDECAN (procedure in BASQUET1.PRG)
BGRACAN (procedure in BASQUET1.PRG)
BCAMCAN (procedure in BASQUET.PRG)
BPIDECA2 (procedure in BASQUET1.PRG)
BGRABACA2 (procedure in BASQUET1.PRG)
BBORCAN (procedure in BASQUET.PRG)
BBOCAN (procedure in BASQUET1.PRG)
BREPCAN (procedure in BASQUET.PRG)
BREPANCA (procedure in BASQUET1.PRG)
BREPIMPCA (procedure in BASQUET1.PRG)
BASPOSICIONES (procedure in BASQUET.PRG)
BIMPPOS (procedure in BASQUET1.PRG)
BPANPOS (procedure in BASQUET1.PRG)
VOLEQUIPOS (procedure in VOLEY.PRG)
VCREQUIPOS (procedure in VOLEY.PRG)
VCOGELOGO (procedure in VOLEY1.PRG)
VPIDECAM (procedure in VOLEY1.PRG)
VGREQUIPOS (procedure in VOLEY1.PRG)
VCAMEQUIPOS (procedure in VOLEY.PRG)
VPIDEEQUI (procedure in VOLEY1.PRG)
VCOGELO (procedure in VOLEY1.PRG)
VPONEQUI (procedure in VOLEY1.PRG)
VGRABAEQUI (procedure in VOLEY1.PRG)


VBOREQUIPOS (procedure in VOLEY.PRG)
VBORRAEQUI (procedure in VOLEY1.PRG)
VREPEQUIPOS (procedure in VOLEY.PRG)
VREPANTA (procedure in VOLEY.PRG)
VREPTOTAL (procedure in VOLEY1.PRG)
VREPANINDI (procedure in VOLEY1.PRG)
VREPIMPRE (procedure in VOLEY.PRG)
VREPIMTOTAL (procedure in VOLEY1.PRG)
VREPIMINDI (procedure in VOLEY1.PRG)
VOLJUGADORES (procedure in VOLEY.PRG)
VCREAJUGA (procedure in VOLEY.PRG)
VCOGEFOTO (procedure in VOLEY1.PRG)
VPIDEJUGA (procedure in VOLEY1.PRG)
VGRAJUGA (procedure in VOLEY1.PRG)
VCAMJUGA (procedure in VOLEY.PRG)
VPIDEJU2 (procedure in VOLEY1.PRG)
VPIDEFO2 (procedure in VOLEY1.PRG)
VGRABAE2 (procedure in VOLEY1.PRG)
VBORJUGA (procedure in VOLEY.PRG)
VBORRAJUGA (procedure in VOLEY1.PRG)
VREPJUGA (procedure in VOLEY.PRG)
VREPANJU (procedure in VOLEY1.PRG)
VREPIMPJU (procedure in VOLEY1.PRG)
VOLARBITROS (procedure in VOLEY.PRG)
VCREARBI (procedure in VOLEY.PRG)
VCOGEFOAR (procedure in VOLEY1.PRG)
VPIDEARBI (procedure in VOLEY1.PRG)
VGRARBI (procedure in VOLEY1.PRG)
VCAMARBI (procedure in VOLEY.PRG)
VPIDEAR2 (procedure in VOLEY1.PRG)
VPIDEFOA2 (procedure in VOLEY1.PRG)
VGRABAAR2 (procedure in VOLEY1.PRG)
VBORARBI (procedure in VOLEY.PRG)
VBORRAARBI (procedure in VOLEY1.PRG)
VREPARBI (procedure in VOLEY.PRG)
VREPANAR (procedure in VOLEY1.PRG)
VREPIMPAR (procedure in VOLEY1.PRG)
VOLCARNETS (procedure in VOLEY.PRG)
VIMPREEQ (procedure in VOLEY1.PRG)
VIMPREIN (procedure in VOLEY1.PRG)
VOLPARTIDOS (procedure in VOLEY.PRG)
VREINEQ (procedure in VOLEY.PRG)
VINGRECAM (procedure in VOLEY.PRG)
VGRACAMP2 (procedure in VOLEY1.PRG)
VBORRACAMPEQ (procedure in VOLEY.PRG)
VCONSUCAM (procedure in VOLEY.PRG)
VPANCAM (procedure in VOLEY.PRG)
VPANTOCAM (procedure in VOLEY1.PRG)
VPANINCAM (procedure in VOLEY1.PRG)
VPANCACAM (procedure in VOLEY1.PRG)
VIMPCAM (procedure in VOLEY.PRG)
VIMPTOCAM (procedure in VOLEY1.PRG)
VIMPINCAM (procedure in VOLEY1.PRG)
VIMPCACAM (procedure in VOLEY1.PRG)
VOLRESULTADOS (procedure in VOLEY.PRG)
VCRERES (procedure in VOLEY.PRG)
VGRABA1 (procedure in VOLEY1.PRG)
VGRABA2 (procedure in VOLEY1.PRG)
VCAMRES (procedure in VOLEY.PRG)
VGRABA3 (procedure in VOLEY1.PRG)
VGRABA4 (procedure in VOLEY1.PRG)

```
    └──VREPRES      (procedure in VOLEY.PRG)
├──VOLCANCHAS      (procedure in VOLEY.PRG)
    ├──VCRECAN      (procedure in VOLEY.PRG)
        ├──VPIDECAN      (procedure in VOLEY1.PRG)
        └──VGRACAN      (procedure in VOLEY1.PRG)
    ├──VCAMCAN      (procedure in VOLEY.PRG)
        ├──VPIDECA2      (procedure in VOLEY1.PRG)
        └──VGRABACA2      (procedure in VOLEY1.PRG)
    ├──VBORCAN      (procedure in VOLEY.PRG)
        └──VBOCAN      (procedure in VOLEY1.PRG)
    └──VREPCAN      (procedure in VOLEY.PRG)
        ├──VREPANCA      (procedure in VOLEY1.PRG)
        └──VREPIMPCA      (procedure in VOLEY1.PRG)
├──VOLPOSICIONES      (procedure in VOLEY.PRG)
    ├──VIMPPOS      (procedure in VOLEY1.PRG)
    └──VPANPOS      (procedure in VOLEY1.PRG)
├──FUTBOL      (procedure in CLAVES.PRG)
├──BASQUET      (procedure in CLAVES.PRG)
├──VOLEY      (procedure in CLAVES.PRG)
└──ACERCA      (procedure in ALMACEN.PRG)
```

PROGRAMA PRINCIPAL.PRG

```
SET EXACT ON
SET TALK OFF
SET SAFE OFF
SET ECHO OFF
SET DEBUG ON
SET BRSTATUS OFF
SET ESCAPE OFF
SET STATUS BAR ON
SET NOTI OFF
SET SCORE OFF
SET TRBET OFF
SET PROCEDURE TO C:\sysdepor\almacen
SET SYSMENU OFF
SET DELIMITER ON
SET DELIMITE TO "[]"
DEACTIVATE WINDOWS ALL
RELEASE WINDOWS ALL
CLOSE ALL
CLEAR
DEFINE WINDOWS lo1 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL
STORE SPACE(50) TO clatotal

SELE A
USE C:\sysdepor\campeonato
INDEX ON clave TO ndxlig
SELE C
USE C:\sysdepor\aux2
INDEX ON clave TO ndxclave
*zap
*do pantaini in c:\sysdepor\almacen
DIMENSION pron(7,2), men1(7),men2(7),men3(23),men4(17),men5(17),men6(1),men7(7)
pron (1,1) = '     LIGAS    '
pron (2,1) = '  PERIODOS '
pron (3,1) = '  FUTBOL '
pron (4,1) = '  BASQUET '
pron (5,1) = '    VOLEY     '
pron (6,1) = '     SALIR     '
pron (7,1) = '     CLAVES    '
```

```
pron (1,2) = 'Cree o seleccione  una LIGA, luego seleccione un periodo'
pron (2,2) = 'Crea,modifica,selecciona PERIODOS'
pron (3,2) = 'Controla todo referente a Futbol'
pron (4,2) = 'Controla todo referente a Basquet'
pron (5,2) = 'Controla todo referente a Voley'
pron (6,2) = 'Sale del sistema'
pron (7,2) = 'Acerca del Sistema de Control de Ligas Deportivas'

men1 (1) = '\<Crear       '
men1 (2) = '\-'
men1 (3) = '\<Seleccionar '
men1 (4) = '\-'
men1 (5) = '\<Cambiar     '
men1 (6) = '\-'
men1 (7) = '\<Eliminar    '

men2 (1) = 'C\<rear       '
men2 (2) = '\-'
men2 (3) = '\<Seleccionar '
men2 (4) = '\-'
men2 (5) = 'Ca\<mbiar     '
men2 (6) = '\-'
men2(7) = '\<Eliminar    '

men3 (1) = '\<Equipos         '
men3 (2) = '\-'
men3 (3) = '\<Jugadores       '
men3 (4) = '\-'
men3 (5) = '\<Arbitros        '
men3 (6) = '\-'
men3 (7) = 'Carne\<ts         '
men3 (8) = '\-'
men3 (9) = '\<Partidos        '
men3 (10) = '\-'
men3 (11) = '\<Resultados     '
men3 (12) = '\-'
men3 (13) = '\<Sancionados    '
men3 (14) = '\-'
men3 (15) = '\<Goleadores     '
men3 (16) = '\-'
men3 (17) = 'P\<osiciones     '
men3 (18) = '\-'
men3 (19) = 'Ca\<nchas        '
men3 (20) = '\-'
men3 (21) = 'Ca\<lificaciones '
men3 (22) = '\-'
men3 (23) = '\<Cerrar'

men4 (1) = '\<Equipos         '
men4 (2) = '\-'
men4 (3) = '\<Jugadores       '
men4 (4) = '\-'
men4 (5) = '\<Arbitros        '
men4 (6) = '\-'
men4 (7) = 'Carne\<ts         '
men4 (8) = '\-'
men4 (9) = '\<Partidos        '
men4 (10) = '\-'
men4 (11) = '\<Resultados     '
men4 (12) = '\-'
men4 (13) = 'Ca\<nchas        '
```

```
men4 (14) = '\-'
men4 (15) = 'P\<osiciones      '
men4 (16) = '\-'
men4 (17) = 'C\<errar      '


men5 (1) = '\<Equipos          '
men5 (2) = '\-'
men5 (3) = '\<Jugadores        '
men5 (4) = '\-'
men5 (5) = '\<Arbitros         '
men5 (6) = '\-'
men5 (7) = 'Carne\<ts          '
men5 (8) = '\-'
men5 (9) = '\<Partidos         '
men5 (10) = '\-'
men5 (11) = '\<Resultados      '
men5 (12) = '\-'
men5 (13) = 'Ca\<nchas         '
men5 (14) = '\-'
men5 (15) = 'P\<osiciones      '
men5 (16) = '\-'
men5 (17) = 'C\<errar      '


men6 (1) = 'Salir          '

men7 (1) = '\<Futbol'
men7 (2) = '\-'
men7 (3) = '\<Basquet'
men7 (4) = '\-'
men7 (5) = '\<Voley'
men7 (6) = '\-'
men7 (7) = '\<Acerca de'


MENU BAR pron,7   NOTE indica el # de opciones del MENU principal
MENU 1, men1,7,6  &&  declaracion del primer submenu
MENU 6, men6,1,1  &&   declaracion del sexto submenu
STORE 0 TO F
COL = 1
fil = 1

DO WHILE .T.
   CLEAR
   SET STATUS BAR ON
   ACTIVATE WINDOW lo1
   SELE C
   STORE aux2.clave TO mcc1
   STORE aux2.clave TO mc1
   STORE aux2.clave2 TO mcc2

   IF (aux2.clave= " ") .AND. (aux2.clave2= " ")
      @ 4,7 SAY  'c:\sysdepor\futbol4.bmp' BITMAP
   ENDIF

   IF (aux2.clave<> " ")
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         MENU 2, men2,7,6 &&   declaracion del segundo submenu
```

```
      @ 5,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
   ENDIF
ENDIF

IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
   SELE A
   SEEK(mc1)
   IF  .NOT. EOF()
      @ 5,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
   ENDIF
   MENU 7, men7,7,6  &&   declaracion del septimo submenu

   SELE 25
   GO 1
   IF (acfutbol <> '*')
      MENU 3, men3,23,18  &&   declaracion del tercer submenu
   ENDIF

   SELE 25
   GO 1
   IF (acbasquet <> '*')
      MENU 4, men4,17,13 &&   declaracion del cuarto submenu
   ENDIF

   SELE 25
   GO 1
   IF (acvoley <> '*')
      MENU 5, men5,17,13  &&   declaracion del quinto  submenu
   ENDIF

ENDIF

READ MENU BAR TO COL,fil SAVE && lectura de la fila y columna
F = LASTKEY()                 && del menu (opcion elegida)

IF F = 27
   LOOP
ENDIF

IF COL = 1 .AND. fil = 1
   DO crealiga  IN C:\sysdepor\almacen
ENDIF

IF COL = 1 .AND. fil = 3
   DO seleliga IN  C:\sysdepor\almacen
ENDIF

IF COL = 1 .AND. fil = 5
   DO camliga IN  C:\sysdepor\almacen
ENDIF

IF COL = 1 .AND. fil = 7
   DO borraliga IN  C:\sysdepor\almacen
ENDIF

IF COL = 2 .AND. fil = 1
   DO creaperi  IN  C:\sysdepor\almacen
ENDIF

IF COL = 2 .AND. fil = 3
   DO seleperi  IN  C:\sysdepor\almacen
```

```
ENDIF

IF COL = 2 .AND. fil = 5
   DO camperi  IN  C:\sysdepor\almacen
ENDIF

IF COL = 2 .AND. fil = 7
   DO borraperi IN  C:\sysdepor\almacen
ENDIF
STORE 0 TO sw,sw3

IF ((COL = 3) .AND. (mcc1<> ' ') .AND. (mcc2<> ' '))
   SELE 25
   GO 1
   IF (acfutbol='*')
      DEFINE WINDOW prin6 FROM 4,-70 TO 8,-2 PANEL TITLE 'INGRESO DE CLAVE DE ACCESO'
      ACTIVATE WINDOWS prin6
      FOR  i= 1 TO 5
         MOVE WINDOW  prin6 TO 4,0+i
      ENDFOR
      STORE SPACE(8) TO mclave2
      @1,2  SAY 'INGRESE LA CLAVE DE ACCESO  :' GET mclave2 PICT "@!" VALID (!EMPTY(mclave2)) COLOR GR+/B
      READ
      FOR  i= 1 TO 5
         MOVE WINDOW  prin6 TO 4,0-i
      ENDFOR
      DEACTIVATE WINDOW prin6
      SELE 25
      GO 1
      STORE SPACE(8) TO mfutbol
      mfutbol = c1era + c4ta + c7ma + ci0ma
      DO WHILE sw <> 1
         IF (ALLT(mfutbol) = ALLT(mclave2))
            MENU 3, men3,23,18  &&   declaracion del tercer submenu
            READ MENU BAR TO COL,fil SAVE && lectura de la fila y columna
            F = LASTKEY()                 && del menu (opcion elegida)

            IF COL = 3 .AND. fil = 1
               DO futequipos IN C:\sysdepor\futbol
            ENDIF

            IF COL = 3 .AND. fil = 3
               DO futjugadores IN C:\sysdepor\futbol
            ENDIF

            IF COL = 3 .AND. fil = 5
               DO futarbitros IN C:\sysdepor\futbol
            ENDIF

            IF COL = 3 .AND. fil = 7
               DO futcarnets IN C:\sysdepor\futbol
            ENDIF

            IF COL = 3 .AND. fil = 9
               DO futpartidos IN C:\sysdepor\futbol
            ENDIF

            IF COL = 3 .AND. fil = 11
               DO futresultados IN C:\sysdepor\futbol
            ENDIF
```

```
         IF COL = 3 .AND. fil = 13
            DO futsancionados IN C:\sysdepor\futbol
         ENDIF

         IF COL = 3 .AND. fil = 15
            DO futgoleadores IN C:\sysdepor\futbol
         ENDIF

         IF COL = 3 .AND. fil = 17
            DO futposiciones IN C:\sysdepor\futbol
         ENDIF

         IF COL = 3 .AND. fil = 19
            DO futcanchas IN C:\sysdepor\futbol
         ENDIF

         IF COL = 3 .AND. fil = 21
            DO futcalificaciones IN C:\sysdepor\futbol
         ENDIF
      ENDIF

      IF COL = 3 .AND. fil = 23
         sw = 1
      ENDIF

      IF (ALLT(mfutbol) <> ALLT(mclave2))
         WAIT WINDOWS ' CLAVE INCORRECTA '
         sw = 1
      ENDIF

   ENDDO
   IF sw = 1
      SET SYSMENU TO DEFAULT
      SET SYSMENU OFF
      MENU BAR pron,7   NOTE indica el # de opciones del MENU principal
      MENU 1, men1,7,6  &&  declaracion del primer submenu
      MENU 6, men6,1,1  &&   declaracion del sexto submenu
   ENDIF


ENDIF

SELE 25
GO 1
IF (acfutbol<>'*')

   IF COL = 3 .AND. fil = 1
      DO futequipos IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF

   IF COL = 3 .AND. fil = 3
      DO futjugadores IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF

   IF COL = 3 .AND. fil = 5
      DO futarbitros IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF

   IF COL = 3 .AND. fil = 7
      DO futcarnets IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
```

```
      IF COL = 3 .AND. fil = 9
         DO futpartidos IN C:\sysdepor\futbol
      ENDIF

      IF COL = 3 .AND. fil = 11
         DO futresultados IN C:\sysdepor\futbol
      ENDIF

      IF COL = 3 .AND. fil = 13
         DO futsancionados IN C:\sysdepor\futbol
      ENDIF

      IF COL = 3 .AND. fil = 15
         DO futgoleadores IN C:\sysdepor\futbol
      ENDIF

      IF COL = 3 .AND. fil = 17
         DO futposiciones IN C:\sysdepor\futbol
      ENDIF

      IF COL = 3 .AND. fil = 19
         DO futcanchas IN C:\sysdepor\futbol
      ENDIF

      IF COL = 3 .AND. fil = 21
         DO futcalificaciones IN C:\sysdepor\futbol
      ENDIF

      IF COL = 3 .AND. fil = 23
         WAIT WINDOWS 'IMPOSIBLE CERRAR CLAVE DESACTIVADA'
      ENDIF
   ENDIF
ENDIF



IF ((COL = 4) .AND. (mcc1<> ' ') .AND. (mcc2<> ' '))
   STORE 0 TO sw
   SELE 25
   GO 1
   IF (acbasquet ='*')
      DEFINE WINDOW prin6 FROM 4,-70 TO 8,-2 PANEL TITLE 'INGRESO DE CLAVE DE ACCESO'
      ACTIVATE WINDOWS prin6
      FOR  i= 1 TO 5
         MOVE WINDOW  prin6 TO 4,0+i
      ENDFOR
      STORE SPACE(8) TO mclave2
      @1,2  SAY 'INGRESE LA CLAVE DE ACCESO  :' GET mclave2 PICT "@!" VALID (!EMPTY(mclave2)) COLOR GR+/B,
      READ
      FOR  i= 1 TO 5
         MOVE WINDOW  prin6 TO 4,0-i
      ENDFOR
      DEACTIVATE WINDOW prin6
      SELE 25
      GO 1
      STORE SPACE(8) TO mbasquet
      mbasquet = c2da + c5ta + c8va + c11va
      DO WHILE sw <> 1
         IF (ALLT(mbasquet) = ALLT(mclave2))
            MENU 4, men4,17,13 &&   declaracion del cuarto submenu
```

```
         READ MENU BAR TO COL,fil SAVE && lectura de la fila y columna
         F = LASTKEY()                && del menu (opcion elegida)

         IF COL = 4 .AND. fil = 1
            DO basequipos IN C:\sysdepor\basquet
         ENDIF

         IF COL = 4 .AND. fil = 3
            DO basjugadores IN C:\sysdepor\basquet
         ENDIF

         IF COL = 4 .AND. fil = 5
            DO basarbitros IN C:\sysdepor\basquet
         ENDIF

         IF COL = 4 .AND. fil = 7
            DO bascarnets IN C:\sysdepor\basquet
         ENDIF

         IF COL = 4 .AND. fil = 9
            DO baspartidos IN C:\sysdepor\basquet
         ENDIF

         IF COL = 4 .AND. fil = 11
            DO basresultados IN C:\sysdepor\basquet
         ENDIF

         IF COL = 4 .AND. fil = 13
            DO bascanchas IN C:\sysdepor\basquet
         ENDIF

         IF COL = 4 .AND. fil = 15
            DO basposiciones IN C:\sysdepor\basquet
         ENDIF

         IF COL = 4 .AND. fil = 17
            sw = 1
         ENDIF
      ENDIF

      IF (ALLT(mbasquet) <> ALLT(mclave2))
         WAIT WINDOWS ' CLAVE INCORRECTA '
         sw = 1
      ENDIF
   ENDDO
   IF sw = 1
      SET SYSMENU TO DEFAULT
      SET SYSMENU OFF
      MENU BAR pron,7   NOTE indica el # de opciones del MENU principal
      MENU 1, men1,7,6  &&  declaracion del primer submenu
      MENU 6, men6,1,1  &&   declaracion del sexto submenu
   ENDIF
ENDIF
SELE 25
GO 1
IF (acbasquet<>'*')
   IF COL = 4 .AND. fil = 1
      DO basequipos IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF

   IF COL = 4 .AND. fil = 3
```

```
         DO basjugadores IN C:\sysdepor\basquet
      ENDIF

      IF COL = 4 .AND. fil = 5
         DO basarbitros IN C:\sysdepor\basquet
      ENDIF

      IF COL = 4 .AND. fil = 7
         DO bascarnets IN C:\sysdepor\basquet
      ENDIF

      IF COL = 4 .AND. fil = 9
         DO baspartidos IN C:\sysdepor\basquet
      ENDIF

      IF COL = 4 .AND. fil = 11
         DO basresultados IN C:\sysdepor\basquet
      ENDIF

      IF COL = 4 .AND. fil = 13
         DO bascanchas IN C:\sysdepor\basquet
      ENDIF

      IF COL = 4 .AND. fil = 15
         DO basposiciones IN C:\sysdepor\basquet
      ENDIF

      IF COL = 4 .AND. fil = 17
         WAIT WINDOWS 'IMPOSIBLE CERRAR CLAVE DESACTIVADA'
      ENDIF
   ENDIF
ENDIF

IF ((COL = 5) .AND. (mcc1<> ' ') .AND. (mcc2<> ' '))
   STORE 0 TO sw
   SELE 25
   GO 1
   IF (acvoley ='$')
      DEFINE WINDOW prin6 FROM 4,-70 TO 8,-2 PANEL TITLE 'INGRESO DE CLAVE DE ACCESO'
      ACTIVATE WINDOWS prin6
      FOR  i= 1 TO 5
         MOVE WINDOW  prin6 TO 4,0+i
      ENDFOR
      STORE SPACE(8) TO mclave2
      @1,2  SAY 'INGRESE LA CLAVE DE ACCESO  :' GET mclave2 PICT "@!" VALID (!EMPTY(mclave2)) COLOR GR+/B,
      READ
      FOR  i= 1 TO 5
         MOVE WINDOW  prin6 TO 4,0-i
      ENDFOR
      DEACTIVATE WINDOW prin6
      SELE 25
      GO 1
      STORE SPACE(8) TO mvoley
      mvoley = c3ra + c6ta + c9na + c12va
      DO WHILE sw <> 1
         IF (ALLT(mvoley) = ALLT(mclave2))
            MENU 5, men5,17,13 &&   declaracion del cuarto submenu
            READ MENU BAR TO COL,fil SAVE && lectura de la fila y columna
            F = LASTKEY()                 && del menu (opcion elegida)

            IF COL = 5 .AND. fil = 1
```

```
            DO volequipos IN C:\sysdepor\voley
         ENDIF

         IF COL = 5 .AND. fil = 3
            DO voljugadores IN C:\sysdepor\voley
         ENDIF

         IF COL = 5 .AND. fil = 5
            DO volarbitros IN C:\sysdepor\voley
         ENDIF

         IF COL = 5 .AND. fil = 7
            DO volcarnets IN C:\sysdepor\voley
         ENDIF

         IF COL = 5 .AND. fil = 9
            DO volpartidos IN C:\sysdepor\voley
         ENDIF

         IF COL = 5 .AND. fil = 11
            DO volresultados IN C:\sysdepor\voley
         ENDIF

         IF COL = 5 .AND. fil = 13
            DO volcanchas IN C:\sysdepor\voley
         ENDIF

         IF COL = 5 .AND. fil = 15
            DO volposiciones IN C:\sysdepor\voley
         ENDIF

         IF COL = 5 .AND. fil = 17
            sw = 1
         ENDIF
      ENDIF
      IF (ALLT(mvoley) <> ALLT(mclave2))
         WAIT WINDOWS ' CLAVE INCORRECTA '
         sw = 1
      ENDIF
   ENDDO
   IF sw = 1
      SET SYSMENU TO DEFAULT
      SET SYSMENU OFF
      MENU BAR pron,7   NOTE indica el # de opciones del MENU principal
      MENU 1, men1,7,6  &&  declaracion del primer submenu
      MENU 6, men6,1,1  &&   declaracion del sexto submenu
   ENDIF
ENDIF
SELE 25
GO 1
IF (acvoley<>'*')
   IF COL = 5 .AND. fil = 1
      DO volequipos IN C:\sysdepor\voley
   ENDIF

   IF COL = 5 .AND. fil = 3
      DO voljugadores IN C:\sysdepor\voley
   ENDIF

   IF COL = 5 .AND. fil = 5
      DO volarbitros IN C:\sysdepor\voley
```

```
         ENDIF

         IF COL = 5 .AND. fil = 7
            DO volcarnets IN C:\sysdepor\voley
         ENDIF

         IF COL = 5 .AND. fil = 9
            DO volpartidos IN C:\sysdepor\voley
         ENDIF

         IF COL = 5 .AND. fil = 11
            DO volresultados IN C:\sysdepor\voley
         ENDIF

         IF COL = 5 .AND. fil = 13
            DO volcanchas IN C:\sysdepor\voley
         ENDIF

         IF COL = 5 .AND. fil = 15
            DO volposiciones IN C:\sysdepor\voley
         ENDIF

         IF COL = 5 .AND. fil = 17
            WAIT WINDOWS 'IMPOSIBLE CERRAR CLAVE DESACTIVADA'
         ENDIF
      ENDIF
   ENDIF
   IF COL = 6 .AND. fil = 1
      SELE C
      ZAP
      SET SYSMENU TO DEFAULT
      CLOSE ALL
      DEACTIVATE WINDOWS ALL
      SET DEFA TO C:\sysdepor
      EXIT
   ENDIF

   IF COL = 7 .AND. fil = 1
      DO futbol IN  C:\sysdepor\claves
   ENDIF

   IF COL = 7 .AND. fil = 3
      DO basquet IN  C:\sysdepor\claves
   ENDIF

   IF COL = 7 .AND. fil = 5
      DO voley  IN  C:\sysdepor\claves
   ENDIF

   IF COL = 7 .AND. fil = 7
      DO acerca  IN  C:\sysdepor\almacen
   ENDIF
ENDDO
RETURN
*: EOF: PRINCIPA.PRG
```

PROGRAMA ALMACEN.PRG

```
PROCEDURE pantaini
SET SYSMENU OFF
SET STATUS BAR OFF
```

```
DO WHILE .T.
   DEFINE WINDOW principal FROM 0,-60 TO 1,1  NONE
   DEFINE WINDOW princi2 FROM 0,0 TO 1,79  NONE
   DEFINE WINDOW PRIN FROM 0,-80 TO 30,-1  PANEL   TITLE ' SYSDEPORTE'
   ACTIVATE WINDOWS PRIN
   @2,7 SAY  'c:\sysdepor\futbol4.bmp' BITMAP
   @25,15 SAY  'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'  FONT 'ARIAL',15
   STORE 0 TO i
   ACTIVATE WINDOWS principal IN PRIN
   @0,0 SAY ' FUTBOL      BASQUET     VOLEY'  FONT 'ARIAL' ,19

   FOR  i= 1 TO 38
      MOVE WINDOW  PRIN TO -38+i,0
   ENDFOR

   STORE 0 TO op
   STORE 2 TO m
   DO WHILE op = 0
      FOR  i = 1 TO  128
         STORE INKEY(0.1, 'EHM') TO op
         IF op  = 0
            MOVE WINDOW principal TO 0,-50+i
         ELSE
            EXIT
         ENDIF
      ENDFOR
   ENDDO

   FOR  i= 1 TO 38
      MOVE WINDOW  PRIN TO 0+i,0
   ENDFOR
   DEACTIVATE WINDOWS ALL
   EXIT
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN


PROCEDURE creaperi
SET STATUS BAR OFF
DEFINE WINDOW prin6 FROM 4,-70 TO 8,-2 PANEL TITLE 'INGRESO DE NUEVO PERIODO'
ACTIVATE WINDOWS prin6
CLEAR
sn= 'S'
DO WHILE .T.
   FOR  i= 1 TO 5
      MOVE WINDOW  prin6 TO 4,0+i
   ENDFOR
   STORE SPACE(20) TO opi1
   STORE SPACE(50) TO cla
   STORE SPAC(4) TO mclave2
   mclave2= "    "
   SELE C
   STORE clave TO mc1
   SELE B
   op = 'Use C:\sysdepor\' + ALLT(mc1)+'\' +'anios'
   &op
   op ='INDEX ON clave2 TO c:\sysdepor\' + ALLT(mc1) +'\' + 'aniosndx'
   &op
   @1,2  SAY 'INGRESE PERIODO A CREAR  :' GET mclave2 PICT "9999" VALID (!EMPTY(mclave2)) COLOR GR+/B, R/W
   READ
```

```
   SEEK ALLT(mclave2)
   IF .NOT. EOF()
      WAIT WINDOWS 'PERIODO YA EXISTE'
      CLEAR
      LOOP
   ENDIF
   FOR  i= 1 TO 5
      MOVE WINDOW  prin6 TO 4,0-i
   ENDFOR
   DEACTIVATE WINDOW prin6
   SELE C
   GO 1
   mc1= clave
   REPLACE clave2 WITH mclave2
   SELE B
   CLEAR
   APPEND BLANK
   REPLACE clave2 WITH  mclave2
   STORE SPACE(20) TO p7,p8,p9,p10,p13
   p8= 'RUN MD C:\sysdepor\' + ALLT(mc1) +'\' + ALLT(mclave2)
   &p8
   cla= 'C:\sysdepor\' + ALLT(mc1) +'\' + ALLT(mclave2)
   op11= "SET DEFA TO " + ALLT(cla)
   &op11
   p10= "RUN COPY C:\sysdepor\BASES\*.* " + ALLT(cla)
   &p10
   DO habilita IN C:\sysdepor\futbol
   EXIT
   cla="     "
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN

PROCEDURE camperi
DO WHILE .T.
   STORE SPACE(4) TO nueva
   SELE C
   GO 1
   mc1= clave
   SELE B
   op = 'Use C:\sysdepor\' + ALLT(mc1)+'\' +'anios'
   &op
   op ='INDEX ON clave2 TO c:\sysdepor\' + ALLT(mc1) +'\' + 'aniosndx'
   &op
   s = RECCOUNT()
   IF (s<=0)
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN REGISTRO'
      DEACTIVATE WINDOW I1
      EXIT
   ENDIF
   IF (s=>1)
      DEFINE POPUP ayuda FROM 5,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (clave2, 'AAAAA');
      TITLE " ESCOJA UN PERIODO"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE clave2 TO mc2
      GO TOP
      SEEK ALLT(mc2)
      IF .NOT. EOF()
         DELETE
         PACK
```

```
      ENDIF
   ENDIF
   DEFINE WINDOW 11 FROM 4,2 TO 8,70 PANEL
   ACTIVATE WINDOW 11
   @0,5  SAY 'INGRESE EL NUEVO PERIODO    : '
   @0,30 SAY mc2
   @0,5  SAY 'INGRESE NUEVO PERIODO       : ' GET nueva PICT "9999" VALID (!EMPTY(nueva)) COLOR GR+/B, R/W
   READ
   SEEK ALLT(nueva)
   IF .NOT. EOF()
      WAIT WINDOWS 'PERIODO YA EXISTE'
      READ
      CLEAR
      LOOP
   ENDIF
   DEACTIVATE WINDOW 11
   APPEND BLANK
   REPLACE clave2 WITH nueva
   opc10 ='RUN move C:\sysdepor\'+ALLT(mc1) +'\'+ ALLT(mc2) +' ' + 'C:\sysdepor\' + ALLT(mc1) +'\'+ ALLT(nue
   &opc10
   SELE C
   GO 1
   REPLACE clave2 WITH nueva
   DO habilita IN C:\sysdepor\futbol
   EXIT
ENDDO
RETURN

PROCEDURE borraperi
DO WHILE .T.
   STORE SPACE(4) TO nueva
   SELE C
   GO 1
   mc1= clave
   SELE B
   op = 'Use C:\sysdepor\' + ALLT(mc1)+'\' +'anios'
   &op
   op ='INDEX ON clave2 TO c:\sysdepor\' + ALLT(mc1) +'\' + 'aniosndx'
   &op
   s = RECCOUNT()
   IF (s<=0)
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN REGISTRO'
      EXIT
      DEACTIVATE WINDOW 11
   ENDIF
   STORE 0 TO op2
   IF (s=>1)
      DEFINE POPUP ayuda FROM 5,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (clave2, 'AAAAA');
         TITLE " ESCOJA UNA PERIODO"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE clave2 TO mc2
      SELE C
      GO 1
      STORE clave TO mc4
      REPLACE clave2 WITH  " "
      op10='RUN DELTREE/Y C:\sysdepor\'+ ALLT(mc4)+"\"+ALLT(mc2)
      &op10
      SELE B
      GO TOP
      SEEK ALLT(mc2)
```

```
      IF .NOT. EOF()
         DELETE
         PACK
      ENDIF
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE seleperi
DO WHILE .T.
   STORE SPACE(4) TO nueva
   SELE C
   GO 1
   mc1= clave
   SELE B
   op = 'Use C:\sysdepor\' + ALLT(mc1)+'\' +'anios'
   &op
   op ='INDEX ON clave2 TO c:\sysdepor\' + ALLT(mc1) +'\' + 'aniosndx'
   &op
   s = RECCOUNT()
   IF (s<=0)
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN REGISTRO'
      EXIT
      DEACTIVATE WINDOW 11
   ENDIF
   IF (s=>1)
      DEFINE POPUP ayuda FROM 5,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (clave2, 'AAAAA');
         TITLE " ESCOJA UN PERIODO"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE clave2 TO mc2
      SELE C
      GO 1
      REPLACE clave2 WITH mc2
      DO habilita IN C:\sysdepor\futbol
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
DEACTIVATE WINDOW bro
RETURN

PROCEDURE crealiga
SET DEFA TO C:\sysdepor\bases
SET STATUS BAR OFF
DEACTIVATE WINDOWS ALL
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3
STORE SPACE(10) TO cadena
DEFINE WINDOW prin5 FROM 0,0 TO 30,78 PANEL TITLE 'INGRESO DE NUEVA LIGA'
ACTIVATE WINDOWS prin5
sn= 'S'
SELE A
DO WHILE .T.
   STORE SPAC(40) TO mliga,q
   STORE SPAC(8) TO mclave
   STORE SPAC(30) TO mpresi,mvice,msecre,mfpre,mfvice
   STORE SPAC(30) TO mfsecre,mvpre,mvvice,mvsecre,mbpre,mbvice,mbsecre
   STORE DATE() TO mfecha
   sn = 'S'
   @1,1  SAY 'INGRESE NOMBRE DE LA LIGA        :' GET mliga  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mliga)) COLOR GR+/B, R/W
```

```
READ
FOR i =1 TO 40
   p2= SUBSTR(mliga,i,1)
   IF p2 <> " "
      cadena = cadena + p2
   ENDIF
   m=1
   IF p2= " "
      cadena= ALLT(cadena)
      p3 = SUBSTR(cadena,m,1)
      mclave = ALLT(mclave) +ALLT( p3)
      p3= " "
      cadena=" "
   ENDIF
ENDFOR
SEEK ALLT(mclave)
IF (ALLT(mclave)=ALLT(clave)) .AND. (mliga) = liga)
   WAIT WINDOWS 'LA LIGA YA EXISTE'
   LOOP
ENDIF
CLEAR
DO pidecampos
op5=0
@21,2  GET op5 picture'@*Bh C:\sysdepor\CAMBIAR;C:\sysdepor\GRABAR;C:\sysdepor\SALIR' SIZE 8,15,12
READ CYCLE
IF op5 = 1
   DO cambiar
   DO WHILE .T.
      CLEAR
      STORE " " TO p
      STORE 0 TO op6
      STORE SPACE(8) TO m,m1
      STORE " " TO q
      DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
      ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pat
      ACTI POPUP pat
      q = PROMPT()
      SELE C
      GO 1
      p= "append general logoliga from " + q
      &p
      @0,19 TO 18,62 DOUBLE
      @1,20 SAY logoliga STRETCH SIZE 16,40
      @25,12 GET op6 FUNC '*th C\<AMBIAR DE LOGO;\<ESCOGER ESTE LOGO' SIZE 2,25,6
      READ CYCLE
      IF op6 = 1
         LOOP
      ENDIF

      IF op6 = 2
         SELE C
         GO 1
         p= "append general logoliga from " + q
         &p
         @0,19 TO 18,62 DOUBLE
         @1,20 SAY logoliga STRETCH SIZE 16,40
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
   DO grabar
   SELE C
```

```
      GO 1
      REPLACE clave WITH mclave
      REPLACE liga WITH mliga
      EXIT
   ENDIF
   IF op5 =2
      DO WHILE .T.
         CLEAR
         STORE " " TO p
         STORE 0 TO op6
         STORE SPACE(8) TO m,m1
         STORE " " TO q
         DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
         ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pat
         ACTI POPUP pat
         q = PROMPT()
         SELE C
         GO 1
         p= "append general logoliga from " + q
         &p
         @0,19 TO 18,62 DOUBLE
         @1,20 SAY logoliga STRETCH SIZE 16,40
         @25,12 GET op6 FUNC '*th C\<AMBIAR DE LOGO;\<ESCOGER ESTE LOGO' SIZE 2,25,6
         READ CYCLE
         IF op6 = 1
            LOOP
         ENDIF

         IF op6 = 2
            SELE C
            GO 1
            p= "append general logoliga from " + q
            &p
            @0,19 TO 18,62 DOUBLE
            @1,20 SAY logoliga STRETCH SIZE 16,40
            EXIT
         ENDIF
      ENDDO

      DO grabar
      SELE C
      GO 1
      REPLACE clave WITH mclave
      REPLACE liga WITH mliga
      EXIT
   ENDIF
   IF op5 = 3
      DEACTIVATE WINDOWS prin5
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE grabar
SELE A
APPEND BLANK
REPLACE fechafun WITH  mfecha
REPLACE presidente WITH mpresi
REPLACE vicepresi WITH mvice
REPLACE secretaria WITH msecre
REPLACE futbolpres WITH mfpre
```

```
REPLACE futbolvice WITH mfvice
REPLACE futbolsecr WITH mfsecre
REPLACE basquetpr WITH mbpre
REPLACE basquetvi WITH mbvice
REPLACE basquetse WITH mbsecre
REPLACE voleypresi WITH mvpre
REPLACE voleyvice WITH mvvice
REPLACE voleysecre WITH mvsecre
REPLACE liga WITH mliga
REPLACE clave WITH mclave
R  = "append general logotipo from "+q
&r
DEACTIVATE WINDOW prin5
STORE SPACE(20) TO op7,op8,op9,op10
mclave= ALLT(mclave)
op7= 'C:\sysdepor\'
op8= "RUN MD " + ALLT(op7) + ALLT(mclave)
&op8
op10= "RUN COPY C:\sysdepor\BASES\ANIOS.* "+ ALLT(op7) + ALLT(mclave)
&op10
clatotal=  "C:\sysdepor\" + ALLT(mclave)+ "\"
op11= "SET DEFA TO " + clatotal
clave = ALLT(mclave)
&op11
SELE C
ZAP
APPEND BLANK
REPLACE clave WITH mclave
REPLACE liga WITH mliga
RETURN

PROCEDURE cambiar
SELE A
DO pidecampos
RETURN

PROCEDURE pidecampos
@0,20   SAY ' DIRECTIVA DE LA LIGA ' + ALLT(mliga)
@2,1   SAY 'INGRESE LA FECHA DE FUNDACION              : ' GET mfecha VALID (!EMPTY(mfecha)) COLOR GR+/B, R/
@3,1   SAY 'PRESIDENTE DE LA LIGA                      : ' GET mpresi PICT "@!" VALID (!EMPTY(mpresi)) COLOR
GR+/B, R/W
@4,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DE LA LIGA                  : ' GET mvice PICT "@!" VALID (!EMPTY(mvice)) COLOR
GR+/B, R/W
@5,1   SAY 'SECRETARIA DE LA LIGA                      : ' GET msecre  PICT "@!" VALID (!EMPTY(msecre)) COLO
GR+/B, R/W
@7,30   SAY ' COMITE DE FUTBOL '
@8,1   SAY 'PRESIDENTE DEL COMITE DE FUTBOL            : ' GET mfpre PICT "@!" VALID (!EMPTY(mfpre)) COLOR
GR+/B, R/W
@9,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL COMITE DE FUTBOL        : ' GET mfvice PICT "@!" VALID (!EMPTY(mfvice)) COLOR
GR+/B, R/W
@10,1  SAY 'SECRETARIA DEL COMITE DE FUTBOL            : ' GET mfsecre  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mfsecre)) COL
GR+/B, R/W
@12,30   SAY ' COMITE DE BASQUET'
@13,1  SAY 'PRESIDENTE DEL COMITE DE BASQUET           : ' GET mbpre  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mbpre)) COLOR
GR+/B, R/W
@14,1  SAY 'VICEPRESIDENTE DEL COMITE DE BASQUET       : ' GET mbvice  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mbvice)) COLO
GR+/B, R/W
@15,1  SAY 'SECRETARIA DEL COMITE DE BASQUET           : ' GET mbsecre PICT "@!" VALID (!EMPTY(mbsecre)) COL
GR+/B, R/W
@17,30   SAY ' COMITE DE VOLEY'
@18,1  SAY 'PRESIDENTE DEL COMITE DE VOLEY             : ' GET mvpre  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mvpre)) COLOR
```

```
GR+/B, R/W
@19,1  SAY 'VICEPRESIDENTE DEL COMITE DE VOLEY        : ' GET mvvice PICT "@!" VALID (!EMPTY(mvvice)) COLOR
GR+/B, R/W
@20,1  SAY 'SECRETARIA DEL COMITE DE VOLEY            : ' GET mvsecre  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mvsecre)) COL
GR+/B, R/W
READ
RETURN

PROCEDURE poncampos
@2,1   SAY 'INGRESE LA FECHA DE FUNDACION             : '
@2,50 SAY mfecha
@3,1   SAY 'PRESIDENTE DE LA LIGA                     : '
@3,50 SAY mpresi
@4,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DE LA LIGA                 : '
@4,50 SAY mvice
@5,1   SAY 'SECRETARIA DE LA LIGA                     : '
@5,50 SAY msecre
@8,0 TO 12,80 PANEL
@7,30   SAY ' COMITE DE FUTBOL '
@9,1   SAY 'PRESIDENTE DEL COMITE DE FUTBOL           : '
@9,50 SAY mfpre
@10,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL COMITE DE FUTBOL      : '
@10,50 SAY mfvice
@11,1  SAY 'SECRETARIA DEL COMITE DE FUTBOL           : '
@11,50 SAY mfsecre
@14,0 TO 18,80 PANEL
@13,30   SAY ' COMITE DE BASQUET'
@15,1  SAY 'PRESIDENTE DEL COMITE DE BASQUET          : '
@15,50 SAY mbpre
@16,1  SAY 'VICEPRESIDENTE DEL COMITE DE BASQUET      : '
@16,50 SAY mbvice
@17,1  SAY 'SECRETARIA DEL COMITE DE BASQUET          : '
@17,50 SAY mbsecre
@20,0 TO 24,80 PANEL
@19,30   SAY ' COMITE DE VOLEY'
@21,1  SAY 'PRESIDENTE DEL COMITE DE VOLEY            : '
@21,50 SAY mvpre
@22,1  SAY 'VICEPRESIDENTE DEL COMITE DE VOLEY        : '
@22,50 SAY mvvice
@23,1  SAY 'SECRETARIA DEL COMITE DE VOLEY            : '
@23,50 SAY mvsecre
RETURN


PROCEDURE seleliga
SELE A
s = RECCOUNT()
GO TOP
i = 1
op = 0
DEFINE WINDOW loc3 FROM 0,0 TO 29,79 PANEL TITLE 'ESCOJA    UNA   LIGA'
ACTIVATE WINDOW loc3
STORE SPACE (50) TO mligas
@0,35 SAY ' L IG A S ' FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
@2,1  SAY 'LIGA                              : ' COLOR GR+/B
@3,1  SAY 'FECHA DE FUNDACION                : ' COLOR GR+/B
@4,1  SAY 'PRESINTE DE LA LIGA               : ' COLOR GR+/B
@5,1  SAY 'VICEPRESIDENTE DE LA LIGA         : ' COLOR GR+/B
@6,1  SAY 'SECRETARIA DE LA LIGA             : ' COLOR GR+/B
@8,25   SAY ' COMITE DE FUTBOL ' COLOR GR+/RB
@10,1  SAY 'PRESIDENTE                       : ' COLOR GR+/B
```

```
@11,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                 : ' COLOR GR+/B
@12,1  SAY 'SECRETARIA                     : ' COLOR GR+/B
@14,25   SAY ' COMITE DE BASQUET' COLOR GR+/RB
@16,1  SAY 'PRESIDENTE                     : ' COLOR GR+/B
@17,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                 : ' COLOR GR+/B
@18,1  SAY 'SECRETARIA                     : ' COLOR GR+/B
@20,25   SAY ' COMITE DE VOLEY'  COLOR GR+/RB
@22,1  SAY 'PRESIDENTE                     : ' COLOR GR+/B
@23,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                 : ' COLOR GR+/B
@24,1  SAY 'SECRETARIA                     : ' COLOR GR+/B
DO WHILE .T.
DEFINE POPUP ayuda FROM 5,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (liga, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA    ') +
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA'); TITLE " ESCOJA UNA LIGA"
   IF (s<=0)
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN REGISTRO'
      EXIT
      DEACTIVATE WINDOW l1
      READ
   ENDIF
   IF (s=>1)
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE clave TO mcla
      ACTIVATE WINDOW loc3
      STORE SPACE (50) TO mligas
      @0,35 SAY ' L IG A S ' FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R
      @2,1  SAY 'LIGA                            : ' COLOR GR+/B
      @2,37 SAY liga COLOR  B+/W
      STORE liga TO mliga
      @3,1  SAY 'FECHA DE FUNDACION              : '  COLOR GR+/B
      @3,37 SAY fechafun COLOR  B+/W
      STORE fechafun TO mfecha
      @4,1  SAY 'PRESINTE DE LA LIGA             : ' COLOR GR+/B
      @4,37 SAY presidente  COLOR  B+/W
      STORE presidente TO mpresi
      @5,1  SAY 'VICEPRESIDENTE DE LA LIGA       : ' COLOR GR+/B
      @5,37 SAY vicepresi COLOR  B+/W
      STORE vicepresi TO mvice
      @6,1  SAY 'SECRETARIA DE LA LIGA           : ' COLOR GR+/B
      @6,37 SAY secretaria COLOR  B+/W
      STORE secretaria TO msecre
      @8,25   SAY ' COMITE DE FUTBOL ' COLOR GR+/RB
      @10,1  SAY 'PRESIDENTE                      : ' COLOR GR+/B
      @10,37 SAY futbolpres COLOR  B+/W
      STORE futbolpresi TO mfpre
      @11,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                  : ' COLOR GR+/B
      @11,37 SAY futbolvice COLOR  B+/W
      STORE futbolpresi TO mfvice
      @12,1  SAY 'SECRETARIA                      : ' COLOR GR+/B
      @12,37 SAY futbolsecr COLOR  B+/W
      STORE futbolpresi TO mfsecre
      @14,25   SAY ' COMITE DE BASQUET' COLOR GR+/RB
      @16,1  SAY 'PRESIDENTE                     : ' COLOR GR+/B
      @16,37 SAY basquetpr COLOR  B+/W
      STORE futbolpresi TO mbpre
      @17,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                 : ' COLOR GR+/B
      @17,37 SAY basquetvi COLOR  B+/W
      STORE futbolpresi TO mbvice
      @18,1  SAY 'SECRETARIA                     : ' COLOR GR+/B
      @18,37 SAY basquetse COLOR  B+/W
      STORE futbolpresi TO mfsecre
```

```
      @20,25   SAY ' COMITE DE VOLEY'  COLOR GR+/RB
      @22,1  SAY 'PRESIDENTE                    : ' COLOR GR+/B
      @22,37 SAY voleypresi COLOR  B+/W
      STORE futbolpresi TO mvpre
      @23,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                : ' COLOR GR+/B
      @23,37 SAY voleyvice COLOR  B+/W
      STORE futbolpresi TO mvvice
      @24,1  SAY 'SECRETARIA                    : ' COLOR GR+/B
      @24,37 SAY voleysecre COLOR  B+/W
      STORE futbolpresi TO mvsecre
      @26,7 GET op PICTURE '@*th \<SELECCIONAR ESTA LIGA;\<CANCELAR Y ESCOGER OTRA' SIZE 1.5,25,15
      READ CYCLE
      IF op = 1
         mc4= clave
         SELE C
         ZAP
         APPEND BLANK
         REPLACE clave WITH mc4
         REPLACE liga WITH mliga
         EXIT
      ENDIF
      IF op = 2
         LOOP
      ENDIF
   ENDIF
ENDDO
DEACTIVATE WINDOW loc3
RETURN

PROCEDURE camliga
STORE SPAC(40) TO mliga, mclave,q
STORE SPAC(30) TO mpresi,mvice,msecre,mfpre,mfvice
STORE SPAC(30) TO mfsecre,mvpre,mvvice,mvsecre,mbpre,mbvice,mbsecre
STORE DATE() TO mfecha
DO seleli2
RETURN

PROCEDURE seleli2
SET DEFA TO C:\sysdepor\bases
SELE A
GO TOP
s = RECCOUNT()
i = 1
op = 0
DEFINE WINDOW loc3 FROM 0,0 TO 29,79 PANEL TITLE 'ESCOJA    UNA   LIGA'
ACTIVATE WINDOW loc3
STORE SPACE (50) TO mligas
@0,35 SAY ' L IG A S ' FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
@2,1  SAY 'LIGA                           : ' COLOR GR+/B
@3,1  SAY 'FECHA DE FUNDACION             : ' COLOR GR+/B
@4,1  SAY 'PRESINTE DE LA LIGA            : ' COLOR GR+/B
@5,1  SAY 'VICEPRESIDENTE DE LA LIGA      : ' COLOR GR+/B
@6,1  SAY 'SECRETARIA DE LA LIGA          : ' COLOR GR+/B
@8,25   SAY ' COMITE DE FUTBOL ' COLOR GR+/RB
@10,1  SAY 'PRESIDENTE                     : ' COLOR GR+/B
@11,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                 : ' COLOR GR+/B
@12,1  SAY 'SECRETARIA                     : ' COLOR GR+/B
@14,25   SAY ' COMITE DE BASQUET' COLOR GR+/RB
@16,1  SAY 'PRESIDENTE                     : ' COLOR GR+/B
@17,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                 : ' COLOR GR+/B
@18,1  SAY 'SECRETARIA                     : ' COLOR GR+/B
```

```
@20,25   SAY ' COMITE DE VOLEY'  COLOR GR+/RB
@22,1  SAY 'PRESIDENTE                    : ' COLOR GR+/B
@23,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                : ' COLOR GR+/B
@24,1  SAY 'SECRETARIA                    : ' COLOR GR+/B
DO WHILE .T.
   IF (s<=0)
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN REGISTRO'
      EXIT
      DEACTIVATE WINDOW 11
   ENDIF
   IF (s=>1)
   DEFINE POPUP ayuda FROM 5,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (liga, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA     ') +
   TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA'); TITLE " ESCOJA UNA LIGA"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE clave TO mcla
      ACTIVATE WINDOW loc3
      STORE SPACE (50) TO mligas
      @0,35 SAY ' L IG A S ' FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R#
      @2,1  SAY 'LIGA                           : ' COLOR GR+/B
      @2,37 SAY liga COLOR  B+/W
      STORE liga TO mliga
      @3,1  SAY 'FECHA DE FUNDACION             : '  COLOR GR+/B
      @3,37 SAY fechafun COLOR  B+/W
      STORE fechafun TO mfecha
      @4,1  SAY 'PRESINTE DE LA LIGA            : ' COLOR GR+/B
      @4,37 SAY presidente  COLOR  B+/W
      STORE presidente TO mpresi
      @5,1  SAY 'VICEPRESIDENTE DE LA LIGA      : ' COLOR GR+/B
      @5,37 SAY vicepresi COLOR  B+/W
      STORE vicepresi TO mvice
      @6,1  SAY 'SECRETARIA DE LA LIGA          : ' COLOR GR+/B
      @6,37 SAY secretaria COLOR  B+/W
      STORE secretaria TO msecre
      @8,25   SAY ' COMITE DE FUTBOL ' COLOR GR+/RB
      @10,1  SAY 'PRESIDENTE                     : ' COLOR GR+/B
      @10,37 SAY futbolpres COLOR  B+/W
      STORE futbolpresi TO mfpre
      @11,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                 : ' COLOR GR+/B
      @11,37 SAY futbolvice COLOR  B+/W
      STORE futbolvice TO mfvice
      @12,1  SAY 'SECRETARIA                     : ' COLOR GR+/B
      @12,37 SAY futbolsecr COLOR  B+/W
      STORE futbolsecr TO mfsecre
      @14,25   SAY ' COMITE DE BASQUET' COLOR GR+/RB
      @16,1  SAY 'PRESIDENTE                    : ' COLOR GR+/B
      @16,37 SAY basquetpr COLOR  B+/W
      STORE basquetpr TO mbpre
      @17,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                : ' COLOR GR+/B
      @17,37 SAY basquetvi COLOR  B+/W
      STORE basquetvi TO mbvice
      @18,1  SAY 'SECRETARIA                    : ' COLOR GR+/B
      @18,37 SAY basquetse COLOR  B+/W
      STORE basquetse TO mbsecre
      @20,25   SAY ' COMITE DE VOLEY'  COLOR GR+/RB
      @22,1  SAY 'PRESIDENTE                    : ' COLOR GR+/B
      @22,37 SAY voleypresi COLOR  B+/W
      STORE voleypresi TO mvpre
      @23,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                : ' COLOR GR+/B
      @23,37 SAY voleyvice COLOR  B+/W
      STORE voleyvice TO mvvice
```

```
      @24,1  SAY 'SECRETARIA                    : ' COLOR GR+/B
      @24,37 SAY voleysecre COLOR  B+/W
      STORE voleysecre TO mvsecre
      @26,7 GET op PICTURE '@*th \<SELECCIONAR ESTA LIGA;\<CANCELAR Y ESCOGER OTRA' SIZE 1.5,25,15
      READ CYCLE
      IF op = 1
         mc4= clave
         SELE C
         ZAP
         APPEND BLANK
         REPLACE clave WITH mc4
         REPLACE liga WITH mliga
         DO pidecam2
         DO grab2
         EXIT
      ENDIF
      IF op = 2
         LOOP
      ENDIF
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE pidecam2
CLEAR
STORE 0 TO ancho,s,long
@4,0 TO 8,80 DOUBLE
s=LEN(ALLT(mliga))
ancho = WCOLS()
TEXT= mliga
IF s < ancho
   TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
   long= LEN(ALLT(mliga))
ENDIF
inicio= (ancho/2)-(long/2)
@1,inicio  SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
@4,1   SAY 'INGRESE LA FECHA DE FUNDACION             : ' GET mfecha VALID (!EMPTY(mfecha))COLOR GR+/B, B+/W
@5,1   SAY 'PRESIDENTE DE LA LIGA                     : ' GET mpresi PICT "@!" VALID (!EMPTY(mpresi)) COLOR
GR+/B, R/W
@6,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DE LA LIGA                 : ' GET mvice PICT "@!" VALID (!EMPTY(mvice)) COLOR
GR+/B, R/W
@7,1   SAY 'SECRETARIA DE LA LIGA                     : ' GET msecre  PICT "@!" VALID (!EMPTY(msecre)) COLOR
GR+/B, R/W
@10,0 TO 14,80 PANEL
@9,30   SAY ' COMITE DE FUTBOL '
@11,1   SAY 'PRESIDENTE DEL COMITE DE FUTBOL           : ' GET mfpre PICT "@!" VALID (!EMPTY(mfpre)) COLOR
GR+/B, R/W
@12,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL COMITE DE FUTBOL       : ' GET mfvice PICT "@!" VALID (!EMPTY(mfvice)) COLOR
GR+/B, R/W
@13,1  SAY 'SECRETARIA DEL COMITE DE FUTBOL            : ' GET mfsecre  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mfsecre)) COL
GR+/B, R/W
@16,0 TO 20,80 PANEL
@15,30   SAY ' COMITE DE BASQUET'
@17,1  SAY 'PRESIDENTE DEL COMITE DE BASQUET           : ' GET mbpre  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mbpre)) COLOR
GR+/B, R/W
@18,1  SAY 'VICEPRESIDENTE DEL COMITE DE BASQUET       : ' GET mbvice  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mbvice)) COLOR
GR+/B, R/W
@19,1  SAY 'SECRETARIA DEL COMITE DE BASQUET           : ' GET mbsecre PICT "@!" VALID (!EMPTY(mbsecre)) COLO
GR+/B, R/W
@22,0 TO 26,80 PANEL
@21,30   SAY ' COMITE DE VOLEY'
```

```
@23,1  SAY 'PRESIDENTE DEL COMITE DE VOLEY            : ' GET mvpre  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mvpre)) COLOR
GR+/B, R/W
@24,1  SAY 'VICEPRESIDENTE DEL COMITE DE VOLEY        : ' GET mvvice PICT "@!" VALID (!EMPTY(mvvice)) COLOR
GR+/B, R/W
@25,1  SAY 'SECRETARIA DEL COMITE DE VOLEY            : ' GET mvsecre  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mvsecre)) CO
GR+/B, R/W
READ
DO WHILE .T.
   DEFINE WINDOW escoge FROM 29,10 TO 32,76
   CLEAR
   STORE " " TO p
   STORE 0 TO op6
   STORE SPACE(8) TO m,m1
   STORE " " TO q
   ACTIVATE WINDOW loc3
   DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
   ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pat
   ACTI POPUP pat
   q = PROMPT()
   SELE C
   GO 1
   p= "append general logoliga from " + q
   &p
   @0,19 TO 18,62 DOUBLE
   @1,20 SAY logoliga STRETCH SIZE 16,40
   @25,12 GET op6 FUNC '*th C\<AMBIAR DE LOGO;\<ESCOGER ESTE LOGO' SIZE 2,25,6
   READ CYCLE
   IF op6 = 1
      ACTIVATE WINDOW loc3
      LOOP
   ENDIF
   IF op6 = 2
      SELE C
      GO 1
      p= "append general logoliga from " + q
      &p
      @0,19 TO 18,62 DOUBLE
      @1,20 SAY logoliga STRETCH SIZE 16,40
      ACTIVATE WINDOW loc3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE grab2
SELE A
STORE 1 TO i
STORE ' ' TO p2,p3,cadena
FOR i =1 TO 40
   p2= SUBSTR(mliga,i,1)
   IF p2 <> " "
      cadena = cadena + p2
   ENDIF
   m=1
   IF p2= " "
      cadena= ALLT(cadena)
      p3 = SUBSTR(cadena,m,1)
      mclave = ALLT(mclave) +ALLT( p3)
      p3= " "
      cadena=" "
   ENDIF
```

```
ENDFOR
SEEK ALLT(mclave)
IF .NOT. EOF()
   REPLACE fechafun WITH  mfecha
   REPLACE presidente WITH mpresi
   REPLACE vicepresi WITH mvice
   REPLACE secretaria WITH msecre
   REPLACE futbolpres WITH mfpre
   REPLACE futbolvice WITH mfvice
   REPLACE futbolsecr WITH mfsecre
   REPLACE basquetpr WITH mbpre
   REPLACE basquetvi WITH mbvice
   REPLACE basquetse WITH mbsecre
   REPLACE voleypresi WITH mvpre
   REPLACE voleyvice WITH mvvice
   REPLACE voleysecre WITH mvsecre
   REPLACE liga WITH mliga
   R  = "append general logotipo from "+q
   &r
ENDIF
DEACTIVATE WINDOW loco3
RETURN

PROCEDURE acerca
DO WHILE .T.
   DEFINE WINDOWS acerca FROM 3,20 TO 26,78 PANEL TITLE " S Y S   D E P O R T E"
   ACTIVATE WINDOWS acerca IN WINDOWS loi
   STORE 0 TO op6
   @0,0 SAY  'c:\sysdepor\acerca.bmp' BITMAP
   @19,24 GET op6 FUNC '*th 0\<k' SIZE 2,15
   READ CYCLE
   IF op6 = 1
      DEACTIVATE WINDOWS acerca
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE borraliga
SET DEFA TO C:\sysdepor\bases
SELE A
GO TOP
s = RECCOUNT()
i = 1
op = 0
DEFINE WINDOW loc3 FROM 0,0 TO 28,78 PANEL TITLE 'ESCOJA    UNA   LIGA'
ACTIVATE WINDOW loc3
STORE SPACE (50) TO mligas
@0,35 SAY ' L IG A S ' FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
@2,1  SAY 'LIGA                          : ' COLOR GR+/B
@3,1  SAY 'FECHA DE FUNDACION            : ' COLOR GR+/B
@4,1  SAY 'PRESINTE DE LA LIGA           : ' COLOR GR+/B
@5,1  SAY 'VICEPRESIDENTE DE LA LIGA     : ' COLOR GR+/B
@6,1  SAY 'SECRETARIA DE LA LIGA         : ' COLOR GR+/B
@8,25   SAY ' COMITE DE FUTBOL ' COLOR GR+/RB
@10,1  SAY 'PRESIDENTE                    : ' COLOR GR+/B
@11,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                : ' COLOR GR+/B
@12,1  SAY 'SECRETARIA                    : ' COLOR GR+/B
@14,25   SAY ' COMITE DE BASQUET' COLOR GR+/RB
@16,1  SAY 'PRESIDENTE                    : ' COLOR GR+/B
@17,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                : ' COLOR GR+/B
```

```
@18,1  SAY 'SECRETARIA                    : ' COLOR GR+/B
@20,25   SAY ' COMITE DE VOLEY'  COLOR GR+/RB
@22,1  SAY 'PRESIDENTE                    : ' COLOR GR+/B
@23,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                : ' COLOR GR+/B
@24,1  SAY 'SECRETARIA                    : ' COLOR GR+/B
DO WHILE .T.
   IF (s<=0)
      WAIT WINDOWS 'NO EXITE NINGUN REGISTRO'
      EXIT
      DEACTIVATE WINDOW 11
   ENDIF
   IF (s=>1)
   DEFINE POPUP ayuda FROM 5,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (liga, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA    ') +
   TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');TITLE " ESCOJA UNA LIGA"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE clave TO mcla
      ACTIVATE WINDOW loc3
      STORE SPACE (50) TO mligas
      @0,35 SAY ' L IG A S ' FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
      @2,1  SAY 'LIGA                           : ' COLOR GR+/B
      @2,37 SAY liga COLOR  B+/W
      STORE liga TO mliga
      @3,1  SAY 'FECHA DE FUNDACION             : '  COLOR GR+/B
      @3,37 SAY fechafun COLOR  B+/W
      STORE fechafun TO mfecha
      @4,1  SAY 'PRESINTE DE LA LIGA            : ' COLOR GR+/B
      @4,37 SAY presidente  COLOR  B+/W
      STORE presidente TO mpresi
      @5,1  SAY 'VICEPRESIDENTE DE LA LIGA      : ' COLOR GR+/B
      @5,37 SAY vicepresi COLOR  B+/W
      STORE vicepresi TO mvice
      @6,1  SAY 'SECRETARIA DE LA LIGA          : ' COLOR GR+/B
      @6,37 SAY secretaria COLOR  B+/W
      STORE secretaria TO msecre
      @8,25   SAY ' COMITE DE FUTBOL ' COLOR GR+/RB
      @10,1  SAY 'PRESIDENTE                     : ' COLOR GR+/B
      @10,37 SAY futbolpres COLOR  B+/W
      STORE futbolpresi TO mfpre
      @11,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                 : ' COLOR GR+/B
      @11,37 SAY futbolvice COLOR  B+/W
      STORE futbolvice TO mfvice
      @12,1  SAY 'SECRETARIA                     : ' COLOR GR+/B
      @12,37 SAY futbolsecr COLOR  B+/W
      STORE futbolsecr TO mfsecre
      @14,25   SAY ' COMITE DE BASQUET' COLOR GR+/RB
      @16,1  SAY 'PRESIDENTE                    : ' COLOR GR+/B
      @16,37 SAY basquetpr COLOR  B+/W
      STORE basquetpr TO mbpre
      @17,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                : ' COLOR GR+/B
      @17,37 SAY basquetvi COLOR  B+/W
      STORE basquetvi TO mbvice
      @18,1  SAY 'SECRETARIA                    : ' COLOR GR+/B
      @18,37 SAY basquetse COLOR  B+/W
      STORE basquetse TO mbsecre
      @20,25   SAY ' COMITE DE VOLEY'  COLOR GR+/RB
      @22,1  SAY 'PRESIDENTE                    : ' COLOR GR+/B
      @22,37 SAY voleypresi COLOR  B+/W
      STORE voleypresi TO mvpre
      @23,1  SAY 'VICEPRESIDENTE                : ' COLOR GR+/B
      @23,37 SAY voleyvice COLOR  B+/W
```

```
      STORE voleyvice TO myvice
      @24,1  SAY 'SECRETARIA                    : ' COLOR GR+/B
      @24,37 SAY voleysecre COLOR  B+/W
      STORE voleysecre TO mysecre
      @25,7 GET op PICTURE '@*th \<SELECCIONAR ESTA LIGA;\<CANCELAR Y ESCOGER OTRA' SIZE 1.5,25,15
      READ CYCLE
      IF op = 1
         mc4= clave
         SELE B
         USE anios
         GO TOP
         SELE C
         GO 1
         REPLACE clave WITH '       '
         REPLACE clave2 WITH '       '
         op1@='RUN DELTREE/Y C:\sysdepor\'+ ALLT(mc4)
         &op1@
         SELE A
         GO TOP
         SEEK ALLT(mc4)
         IF .NOT. EOF()
            DELETE
            PACK
         ENDIF
         EXIT
      ENDIF
      IF op = 2
         LOOP
      ENDIF
   ENDIF
ENDDO
FOR  i= 1 TO 30
   MOVE WINDOW  loc3 TO i,0
ENDFOR
RETURN
*: EOF: ALMACEN.PRG
```

PROGRAMA FUTBOL.PRG

```
PROCEDURE futequipos
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   DEFINE WINDOWS eq FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'E Q U I P O S'
   ACTIVATE WINDOWS eq
   @1,20 SAY " C O N T R O L   D E   E Q U I P O S "
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @ 3,15 SAY logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
@24,5 GET op picture '@*BhC:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\CAMBIE;C:\sysdepor\BORRE;C:\sysdepor\CONSULTE;
   C:\sysdepor\SALGA'  SIZE 5,11,3
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO crequipos IN C:\sysdepor\futbol
```

```
   ENDIF
   IF op = 2
      DO camequipos IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 3
      DO borequipos IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 4
      DO repequipos IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 5
      DEACTIVATE WINDOWS eq
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN

PROCEDURE  crequipos
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3
STORE SPACE(10) TO cadena
DEFINE WINDOWS equipos FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' I N G R E S O  D E  N U E V O  E Q U I P O'
ACTIVATE WINDOWS equipos
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 19
GO TOP
STORE 0 TO re,sw
re = RECCOUNT()
DO WHILE .T.
   STORE SPACE(30) TO msecre,mteso,mvice,mpresi
   STORE SPACE(29) TO mnom
   STORE SPACE(35) TO mnom2
   STORE DATE() TO mfecha
   STORE SPACE(7) TO mcodi,mcod
   STORE 0 TO mca,op6,opcion
   @1,1  SAY 'INGRESE NOMBRE DEL EQUIPO        :' GET mnom  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mnom)) COLOR GR+/B, R/W
   READ
   IF LASTKEY()= 27
      EXIT
   ENDIF
   FOR i =1 TO 40
      p2= SUBSTR(mnom,i,1)
      IF p2 <> " "
         cadena = cadena + p2
      ENDIF
      m=1
      IF p2= " "
         cadena= ALLT(cadena)
         p3 = SUBSTR(cadena,m,1)
         mcodi = ALLT(mcodi) +ALLT( p3)
         p3= " "
         cadena=" "
      ENDIF
   ENDFOR
   mcodi = 'F'+ ALLT(mcodi)
   sw=0
```

```
   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF (ALLT(mcodi)+'1C' =ALLT(codiequipo)) .AND. (ALLT(mnom)+ ' '+ '1 cat.' ) = ALLT(nombre))
         sw = 1
      ENDIF
      IF (ALLT(mcodi)+'2C' =ALLT(codiequipo)) .AND. (ALLT(mnom)+ ' '+ '2 cat.' ) = ALLT(nombre))
         sw = 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF sw = 1
      WAIT WINDOWS ' EL EQUIPO YA EXISTE '
      LOOP
   ENDIF
   @1,0 TO 7,80 DOUBLE
   @0,20  SAY 'DIRECTIVA DEL EQUIPO ' + ALLT(mnom)
   @1,1   SAY 'INGRESE LA FECHA DE FUNDACION              : ' GET mfecha VALID (!EMPTY(mfecha)) COLOR GR+/B,F
      @2,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO          : ' GET mpresi PICT "@!" VALID (!EMPTY(mpresi)) COLORGR+/B,
   @3,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO       : ' GET mvice PICT "@!" VALID (!EMPTY(mvice)) COLOR GR+/B, R/W
   @4,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO           : ' GET msecre  PICT "@!" VALID (!EMPTY(msecre))COLOR GR+/B, F
   @5,1   SAY 'TESORERO DEL EQUIPO             : ' GET mteso  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mteso)) COLOR GR+/B, R/
   @6,1   SAY 'NUMERO DE CATEGORIAS         : ' GET mca  PICT "9" VALID (!EMPTY(mca)) COLOR GR+/B, R/W RANGE
   READ
   DO cogelogo IN C:\sysdepor\futbol1
   DO WHILE .T.
      @22,1 TO 29,79 CLEAR
      op5=0
      @22,2 GET op5 picture'@*Bh C:\sysdepor\CAMBIAR;C:\sysdepor\GRABAR;C:\sysdepor\SALIR' SIZE 7,15,12
      READ CYCLE
      IF op5 = 1
         DO pidecam IN C:\sysdeport\futbol1
         DO grequipos IN C:\sysdeport\futbol1
         EXIT
      ENDIF
      IF op5 =2
         DO grequipos IN C:\sysdeport\futbol1
         EXIT
      ENDIF
      IF op5 = 3
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
   DEACTIVATE WINDOWS equipos
   EXIT
ENDDO
RETURN

PROCEDURE  camequipos
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3
STORE SPACE(10) TO cadena
DEFINE WINDOWS equi2 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C A M B I O S   E N   L O S  E Q U I P O S'
ACTIVATE WINDOWS equi2
STORE SPACE(7) TO p2
STORE 0 TO i
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 19
s = RECCOUNT()
GO TOP
```

```
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(30) TO msecre,mteso,mvice,mpresi
      STORE SPACE(29) TO mnom
      STORE SPACE(35) TO mnom2
      STORE DATE() TO mfecha
      STORE SPACE(7) TO mcodi,mcod
      SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA   ') +
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
         TITLE " ESCOJA UN EQUIPO DE FUTBOL"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codiequipo TO mcodi
      STORE nombre TO mnom
      SET FILTER TO
      CLEAR
      STORE fechafunda TO mfecha
      STORE presidente TO mpresi
      STORE vicepresi TO mvice
      STORE secretario TO msecre
      STORE tesorero TO mteso
      @0,20  SAY 'DIRECTIVA DEL EQUIPO ' + ALLT(nombre)
      @1,1   SAY 'FECHA DE FUNDACION                          : '
      @1,50 SAY fechafunda
      @2,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                       : ' + ALLT(presidente)
      @3,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO                   : ' + ALLT(vicepresi)
      @4,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                       : ' + ALLT(secretario)
      @5,1   SAY 'TESORERO DEL EQUIPO                         : ' + ALLT(tesorero)
      @7,19 TO 22,62 DOUBLE
      @8,20 SAY logotipo STRETCH SIZE 13,35
      @22,7 GET op PICTURE '@*Bh C:\sysdepor\ESESTEEQ;C:\sysdepor\ESOTROFU' SIZE 7,25,15
      READ CYCLE
      IF op = 1
         DO pideequi  IN C:\sysdeport\futbol1
         DO cogelo IN C:\sysdeport\futbol1
         DO ponequi IN C:\sysdeport\futbol1
         DO grabaequi IN C:\sysdeport\futbol1
         EXIT
      ENDIF
      IF op = 2
         LOOP
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF (sw9<=0)
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE FUTBOL'
ENDIF
DEACTIVATE WINDOW equi2
RETURN

PROCEDURE  borequipos
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
```

```
STORE SPACE(1) TO p2,p3
STORE SPACE(10) TO cadena
DEFINE WINDOWS equi3 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' B O R R A D O  E N  L O S  E Q U I P O S'
ACTIVATE WINDOWS equi3
STORE SPACE(7) TO p2
STORE 0 TO i
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 19
s = RECCOUNT()
GO TOP
STORE 0 TO swi0
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'F')
      swi0 = swi0 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (swi0>0)
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(30) TO msecre,mteso,mvice,mpresi
      STORE SPACE(29) TO mnom
      STORE SPACE(35) TO mnom2
      STORE DATE() TO mfecha
      STORE SPACE(7) TO mcodi,mcod
      SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 5,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA    ')
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
         TITLE " ESCOJA UN EQUIPO"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codiequipo TO mcodi
      STORE nombre TO mnom
      SET FILTER TO
      CLEAR
      STORE fechafunda TO mfecha
      STORE presidente TO mpresi
      STORE vicepresi TO mvice
      STORE secretario TO msecre
      STORE tesorero TO mteso
      @0,20  SAY 'DIRECTIVA DEL EQUIPO ' + ALLT(nombre)
      @1,1   SAY 'FECHA DE FUNDACION                          : '
      @1,50 SAY fechafunda
      @2,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                       : ' + ALLT(presidente)
      @3,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO                   : ' + ALLT(vicepresi)
      @4,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                       : ' + ALLT(secretario)
      @5,1   SAY 'TESOREO DEL EQUIPO                          : ' + ALLT(tesorero)
      @7,19 TO 22,62 DOUBLE
      @8,20 SAY logotipo STRETCH SIZE 13,35
      @22,7 GET op PICTURE '@*Bh C:\sysdepor\ESESTEEQ;C:\sysdepor\ESOTROFU' SIZE 7,25,15
      READ CYCLE
      IF op = 1
         DO borraequi IN C:\sysdepor\futbol1
         EXIT
      ENDIF
      IF op = 2
         LOOP
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
```

```
IF (sw10<=0)
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE FUTBOL'
ENDIF
DEACTIVATE WINDOW equi3
RETURN

PROCEDURE  repequipos
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @ 2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,2 GET op picture'@*Bh C:\sysdepor\PANTALLA;C:\sysdepor\IMPRESOR;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,15,12
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO repanta IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 2
      DO repimpre IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE repanta
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @ 2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,2 GET op pict'@*Bh C:\sysdepor\PRIMERA;C:\sysdepor\SEGUNDA;C:\sysdepor\INDI;C:\sysdepo\SALGA' SIZE 7,
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO repan1c IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op = 2
      DO repan2c IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op = 3
      DO repanindi IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op = 4
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
```

```
RETURN

PROCEDURE repimpre
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,2 GET op pict'@*Bh C:\sysdepor\PRIMERA;C:\sysdepor\SEGUNDA;C:\sysdepor\INDI;C:\sysdepo\SALGA' SIZE 7,
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO repim1c IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op = 2
      DO repim2c IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op = 3
      DO repimindi IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op = 4
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE futjugadores
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   DEFINE WINDOWS eq FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'J U G A D O R E S'
   ACTIVATE WINDOWS eq
   @1,20 SAY " C O N T R O L   D E   J U G A D O R E S "
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @ 3,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
      @24,5 GET op picture'@*BhC:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\CAMBIE;C:\sysdepor\BORRE;C:\sysdepor\CONSULTE;
   C:\sysdepor\SALGA' SIZE 5,11,3
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO creajuga IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 2
      DO camjuga IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 3
      DO borjuga IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
```

```
   IF op = 4
      DO repjuga IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 5
      DEACTIVATE WINDOWS eq
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN

PROCEDURE  creajuga
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
STORE 0 TO op7
DEFINE WINDOWS equi FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' I N G R E S O  D E  N U E V O  J U G A D O R'
ACTIVATE WINDOWS equi
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO cara
STORE SPACE(2) TO cade
SELE  16
STORE SPACE(7) TO mcodie
STORE SPACE(10) TO mcate
STORE SPACE(20) TO mnome
GO TOP
STORE 0 TO re,sw
re = RECCOUNT()
SELE 19
s = RECCOUNT()
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA     ') +
   ' +  TRANSFORM(presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE "                          ESCOJA UN EQUIPO                                  "
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE 0 TO cara
   STORE SPACE(2) TO cade
   STORE codiequipo TO mcodie
   STORE nombre TO mnome
   SET FILTER TO
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(20) TO mnom, mape
      STORE SPACE(30) TO mdir
      STORE SPACE(15) TO mpos,mlnac
      STORE DATE() TO mfecha
      STORE SPACE(7) TO mcodij,mcodi,mcodi2
      STORE 0 TO mnumgol,mtel,mncar,mcedu
      SELE  16
```

```
cara = LEN(ALLT(mcodie))
cade = SUBSTR(mcodie,cara-1,2)
IF cade ='1C'
   STORE 'PRIMERA' TO mcate
ENDIF
IF cade ='2C'
   STORE 'SEGUNDA' TO mcate
ENDIF
@1,1  SAY 'INGRESE NOMBRES DEL JUGADOR       :' GET mnom  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mnom)) COLOR GR+/B,
@2,1  SAY 'INGRESE APELLIDOS DEL JUGADOR     :' GET mape  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mape)) COLOR GR+/B,
READ
FOR i =1 TO 20
   p2= SUBSTR(mnom,i,1)
   IF p2 <> " "
      cadena = cadena + p2
   ENDIF
   m=1
   IF p2= " "
      cadena= ALLT(cadena)
      p3 = SUBSTR(cadena,m,1)
      mcodi = ALLT(mcodi) +ALLT( p3)
      p3= " "
      cadena=" "
   ENDIF
ENDFOR
FOR i =1 TO 20
   p4= SUBSTR(mape,i,1)
   IF p4 <> " "
      cadena2 = cadena2 + p4
   ENDIF
   m=1
   IF p4= " "
      cadena2= ALLT(cadena2)
      p5 = SUBSTR(cadena2,m,1)
      mcodi2 = ALLT(mcodi2) +ALLT( p5)
      p5= " "
      cadena2=" "
   ENDIF
ENDFOR
mcodij = ALLT(mcodi)+ALLT(mcodi2)
sw=0
FOR i = 1 TO re
   GO i
          IF((ALLT(mcodij)=ALLT(codigojuga)).AND. ((mnom=nombre).AND.(mape =apellido)).AND.(ALLT(mco
   ALLT(codigoequi)))
      sw = 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw = 1
   WAIT WINDOWS ' EL JUGADOR YA EXISTE '
   LOOP
ENDIF
CLEAR
STORE DATE() TO edad
@1,1 TO 21,78
@1,43 TO 17,78
@2,3  SAY 'NOMBRE :   ' + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
@3,3  SAY 'POSICION DEL JUGADOR                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@4,3  GET mpos PICT "@!" VALID (!EMPTY(mpos)) COLOR R/W FONT 'arial',13
@6,3  SAY 'FECHA DE NACIMIENTO                     : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@7,3  GET mfecha VALID (!EMPTY(mfecha)) COLOR R/W FONT 'arial',13
```

```
      @9,3 SAY 'LUGAR DE NACIMIENTO                          : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @10,3 GET mlnac PICT "@!" VALID (!EMPTY(mlnac)) COLOR R/W FONT 'arial',13
      @12,3 SAY 'CEDULA                                      : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @13,3 GET mcedu PICT "999999999-9" COLOR R/W FONT 'arial',13
      @15,3 SAY 'DIRECCION                                   : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @16,3 GET mdir  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',13
      @18,3 SAY 'TELEFONO                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @19,3 GET mtel  PICT "999-999"  COLOR R/W FONT 'arial',13
      READ
      STORE DATE() TO edad
      edad = YEAR(DATE()) - YEAR(mfecha)
      @19,43 SAY 'Edad :'
      @19,50 SAY edad PICT '99 años ' COLOR R/W FONT 'arial',13
      DO cogefoto IN C:\sysdepor\futbol1
      DO WHILE .T.
         op7=0
         @21,0 TO 30,78 CLEAR
         @22,2 GET op7 picture'@*Bh C:\sysdepor\CAMBIAR;C:\sysdepor\GRABAR;C:\sysdepor\SALIR' SIZE 7,15,12
         READ CYCLE
         IF op7 = 1
            DO pidejuga IN C:\sysdepor\futbol1
            DO grajuga IN C:\sysdepor\futbol1
            EXIT
         ENDIF
         IF op7 = 2
            DO grajuga IN C:\sysdepor\futbol1
            EXIT
         ENDIF
         IF op7 = 3
            EXIT
         ENDIF
      ENDDO
      DEACTIVATE WINDOWS equi
      EXIT
   ENDDO
ENDIF
IF (sw9 <= 0)
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE FUTBOL'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE  camjuga
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS equi2 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C A M B I O S     J U G A D O R'
ACTIVATE WINDOWS equi2
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 16
STORE SPACE(7) TO mcodie
GO TOP
STORE 0 TO re,sw
re = RECCOUNT()
SELE 19
s = RECCOUNT()
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO s
```

```
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
   STORE 0 TO cara
   STORE SPACE(2) TO cade
   STORE SPACE(10) TO mcate
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA     ') +
              ' +  TRANSFORM(presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE "                          ESCOJA UN EQUIPO                                    "
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodie
   SET FILTER TO
   cara = LEN(ALLT(mcodie))
   cade = SUBSTR(mcodie,cara-1,2)
   IF cade ='1C'
      STORE 'PRIMERA' TO mcate
   ENDIF
   IF cade ='2C'
      STORE 'SEGUNDA' TO mcate
   ENDIF
   STORE nombre TO mnome
   STORE SPACE(20) TO mnom, mape
   STORE SPACE(30) TO mdir
   STORE SPACE(10) TO mcate
   STORE SPACE(15) TO mpos,mlnac
   STORE DATE() TO mfecha
   STORE SPACE(7) TO mcodij,mcodi,mcodi2
   STORE 0 TO mnumgol,mtel,mncar,mcedu
   STORE 0 TO sw10
   SELE 16
   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF ((SUBSTR(codigoequi,1,1))= 'F' .AND. ALLT(codigoequi) = ALLT(mcodie))
         sw10 = sw10 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF (sw10>0)
      DO WHILE .T.
         SET FILTER TO (mcodie=codigoequi)
         DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  + '       ' + apellido;
            TITLE "   ESCOJA UN JUGADOR  "
         ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
         ACTIVATE POPUP ayuda
         STORE codigojuga TO mcodij
         STORE nombre TO mnom
         STORE apellido TO mape
         STORE posicion TO mpos
         STORE fechadena TO mfecha
         STORE lugardena TO mlnac
         STORE cedula TO mcedu
         STORE direccion TO mdir
         STORE telefono TO mtel
         SET FILTER TO
         @1,1 TO 21,78
         @1,43 TO 17,78
         @2,3  SAY 'NOMBRE :   ' + ALLT(nombre) + ' ' + ALLT(apellido) FONT 'arial',9
```

```
        @3,3  SAY 'POSICION DEL JUGADOR                          : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
        @4,3  SAY posicion
        @6,3  SAY 'FECHA DE NACIMIENTO                           : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
        @7,3  SAY fechadena
        @9,3 SAY 'LUGAR DE NACIMIENTO                           : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
        @10,3 SAY lugardena
        @12,3 SAY 'CEDULA                                        : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
        @13,3 SAY cedula
        @15,3 SAY 'DIRECCION                                     : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
        @16,3 SAY direccion
        @18,3 SAY 'TELEFONO                                      : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
        @19,3 SAY telefono
        @1,43 TO 17,78
        @2,45 SAY foto STRETCH SIZE 14,30
        STORE DATE() TO edad
        edad = YEAR(DATE()) - YEAR(fechadena)
        @19,43 SAY 'Edad :'
        @19,50 SAY edad PICT '99 a±os ' COLOR R/W FONT 'arial',13
        op6 =0
        @25,2 GET op6 FUNC '*th \<REALIZAR CAMBIOS ;\<CANCELAR Y SALIR' SIZE 3,30,12
        READ CYCLE
        IF op6 = 1
           DO pideju2 IN C:\sysdepor\futbol1
           DO pidefo2 IN C:\sysdepor\futbol1
           DO grabae2 IN C:\sysdepor\futbol1
           EXIT
        ENDIF

        IF op6 = 2
           EXIT
        ENDIF

     ENDDO
   ENDIF
   IF (sw10 <= 0)
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTEN NINGUN JUGADOR'
   ENDIF
ENDIF
IF (sw9 <= 0)
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE FUTBOL'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE  borjuga
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS equi6 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' E L I M I N A C I O N   D E  J U G A D O R'
ACTIVATE WINDOWS equi6
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 16
STORE SPACE(7) TO mcodie
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9,sw10
re = RECCOUNT()
SELE 19
s= RECCOUNT()
```

```
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA      ') + '
            ' +  TRANSFORM(presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE "                          ESCOJA UN EQUIPO                                    "
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodie
   SET FILTER TO
   STORE SPACE(20) TO mnom, mape
   STORE SPACE(30) TO mdir
   STORE SPACE(10) TO mcate
   STORE SPACE(15) TO mpos,mlnac
   STORE DATE() TO mfecha
   STORE SPACE(7) TO mcodij,mcodi,mcodi2
   STORE 0 TO mnumgol,mtel,mncar,mcedu
   SELE 16
   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF ((SUBSTR(codigoequi,1,1))= 'F' .AND. ALLT(codigoequi)=ALLT(mcodie))
         sw10 = sw10 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF (sw10>0)
      DO WHILE .T.
         SELE  16
         SET FILTER TO (mcodie=codigoequi)
         DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  +  apellido;
            TITLE "   ESCOJA UN JUGADOR  "
         ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
         ACTIVATE POPUP ayuda
         STORE codigojuga TO mcodij
         STORE nombre TO mnom
         STORE apellido TO mape
         STORE posicion TO mpos
         STORE fechadena TO mfecha
         STORE lugardena TO mlnac
         STORE cedula TO mcedu
         STORE direccion TO mdir
         STORE telefono TO mtel
         SET FILTER TO
         @1,1 TO 21,78
         @1,43 TO 17,78
         @2,3  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(nombre) + ' ' + ALLT(apellido) FONT 'arial',9
         @3,3  SAY 'POSICION DEL JUGADOR                        : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
         @4,3  SAY posicion
         @6,3  SAY 'FECHA DE NACIMIENTO                         : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
         @7,3  SAY fechadena
         @9,3 SAY 'LUGAR DE NACIMIENTO                         : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
         @10,3 SAY lugardena
         @12,3 SAY 'CEDULA                                      : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
         @13,3 SAY cedula
         @15,3 SAY 'DIRECCION                                   : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
         @16 ,3 SAY direccion
         @18,3 SAY 'TELEFONO                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
```

```
         @19,3 SAY telefono
         @1,43 TO 17,78
         @2,45 SAY foto STRETCH SIZE 14,30
         STORE DATE() TO edad
         edad = YEAR(DATE()) - YEAR(fechadena)
         @19,43 SAY 'Edad :'
         @19,50 SAY edad PICT '99 años ' COLOR R/W FONT 'arial',13
         op =0
         @25,2 GET op PICTURE '@*th \<SELECCIONAR ESTE JUGADOR;\<CANCELAR Y SELECCIONAR OTRO' SIZE 3,30,12
         READ CYCLE
         IF op = 1
            DO borrajuga  IN C:\sysdepor\futbol1
            EXIT
         ENDIF

         IF op = 2
            LOOP
         ENDIF
      ENDDO
   ENDIF
   IF sw10 <= 0
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN JUGADOR'
   ENDIF
ENDIF
IF sw9<=0
   WAIT WINDOWS 'NOI EXISTE NINGUN EQUIPO DE FUTBOL'
ENDIF
DEACTIVATE WINDOW equi6
RETURN

PROCEDURE  repjuga
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,2 GET op picture'@*BH C:\sysdepor\PANTALLA;C:\sysdepor\IMPRESOR;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,15,12
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO repanju IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op = 2
      DO repimpju IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE futarbitros
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
```

```
   STORE 0 TO op
   DEFINE WINDOWS ar FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'A R B I T R O S'
   ACTIVATE WINDOWS ar
   @1,20 SAY " C O N T R O L  D E  A R B I T R O S "
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @ 3,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @24,5 GET op picture'@*Bh
C:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\CAMBIE;C:\sysdepor\BORRE;C:\sysdepor\CONSULTE;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 5,11,3
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO crearbi IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 2
      DO camarbi IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 3
      DO borarbi IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 4
      DO reparbi IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 5
      DEACTIVATE WINDOWS ar
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN

PROCEDURE  crearbi
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
STORE 0 TO op7
DEFINE WINDOWS arbi FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' I N G R E S O  D E  N U E V O  A R B I T R O'
ACTIVATE WINDOWS arbi
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE F
STORE SPACE(7) TO mcodia
GO TOP
STORE 0 TO re,sw
re = RECCOUNT()
DO WHILE .T.
   STORE SPACE(20) TO mnom, mape, mesca
   STORE SPACE(30) TO mdir
   STORE SPACE(15) TO mciu
   STORE SPACE(7) TO mcodij,mcodi,mcodi2
   STORE 0 TO mcedu
   SELE F
   @1,1  SAY 'INGRESE NOMBRES DEL ARBITRO       :' GET mnom  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mnom)) COLOR GR+/B, R/W
```

```
@2,1  SAY 'INGRESE APELLIDOS DEL ARBITRO     :' GET mape  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mape)) COLOR GR+/B, R/W
READ
FOR i =1 TO 20
   p2= SUBSTR(mnom,i,1)
   IF p2 <> " "
      cadena = cadena + p2
   ENDIF
   m=1
   IF p2= " "
      cadena= ALLT(cadena)
      p3 = SUBSTR(cadena,m,1)
      mcodi = ALLT(mcodi) +ALLT( p3)
      p3= " "
      cadena=" "
   ENDIF
ENDFOR

FOR i =1 TO 20
   p4= SUBSTR(mape,i,1)
   IF p4 <> " "
      cadena2 = cadena2 + p4
   ENDIF
   m=1
   IF p4= " "
      cadena2= ALLT(cadena2)
      p5 = SUBSTR(cadena2,m,1)
      mcodi2 = ALLT(mcodi2) +ALLT( p5)
      p5= " "
      cadena2=" "
   ENDIF
ENDFOR
mcodia = 'F' + ALLT(mcodi)+ALLT(mcodi2)
sw=0
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (ALLT(mcodia)=ALLT(codigoarbi)) .AND. mnom = nombre .AND. mape = apellido)
      sw = 1
   ENDIF
ENDFOR

IF sw = 1
   WAIT WINDOWS ' EL ARBITRO YA EXISTE '
   LOOP
ENDIF
CLEAR
@1,1 TO 21,78
@1,43 TO 17,78
@3,2  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
@5,2  SAY 'ESCALAFON                                  :' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@6,2  GET mesca PICT "@!" VALID (!EMPTY(mesca)) COLOR R/W FONT 'arial',12
@8,2  SAY 'CIUDAD DE RESIDENCIA                       :'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@9,2  GET mciu PICT "@!" VALID (!EMPTY(mciu)) COLOR R/W FONT 'arial',12
@11,2 SAY 'CEDULA                                     :' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@12,2 GET mcedu PICT "999999999-9" COLOR R/W FONT 'arial',12
@14,2 SAY 'DIRECCION                                  :' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@15,2 GET mdir  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',12
READ
DO cogefoar IN C:\sysdepor\futbol1
DO WHILE .T.
   op7=0
   @22,0 TO 30,78 CLEAR
```

```
      @22,2 GET op7 picture'@*BH C:\sysdepor\CAMBIAR;C:\sysdepor\GRABAR;C:\sysdepor\SALIR' SIZE 7,15,12
      READ CYCLE
      IF op7 = 1
         DO pidearbi IN C:\sysdepor\futbol1
         DO grarbi IN C:\sysdepor\futbol1
         EXIT
      ENDIF
      IF op7 = 2
         DO grarbi IN C:\sysdepor\futbol1
         DEACTIVATE WINDOWS arbi
         EXIT
      ENDIF

      IF op7 = 3
         DEACTIVATE WINDOWS arbi
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
   EXIT
ENDDO
RETURN

PROCEDURE  camarbi
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS arbi2 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C A M B I O S     A R B I T R O S'
ACTIVATE WINDOWS arbi2
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE F
STORE SPACE(7) TO mcodie
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((SUBSTR(codigoarbi,1,1))= 'F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(20) TO mnom, mape, mesca
      STORE SPACE(30) TO mdir
      STORE SPACE(15) TO mciu
      STORE SPACE(7) TO mcodij,mcodi,mcodi2
      STORE 0 TO mcedu
      SET FILTER TO (SUBSTR(codigoarbi,1,1)='F')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  +'          ' +  apellido;
         TITLE " ESCOJA UN ARBITRO"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codigoarbi TO mcodia
      STORE nombre TO mnom
      STORE apellido TO mape
      STORE ciudad TO mciu
      STORE cedula TO mcedu
```

```
      STORE direccion TO mdir
      STORE escalafon TO mesca
      SET FILTER TO
      @1,1 TO 21,78
      @1,43 TO 17,78
      @3,2  SAY 'NOMBRE :     ' + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
      @5,2  SAY 'ESCALAFON                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @6,2  SAY mesca
      @8,2  SAY 'CIUDAD DE RESIDENCIA                         : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @9,2  SAY mciu
      @11,2 SAY 'CEDULA                                       : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @12,2 SAY mcedu
      @14,2 SAY 'DIRECCION                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @15,2 SAY mdir
      @2,45 SAY foto STRETCH SIZE 14,30
      op6 =0
      @22,1 TO 30,78 CLEAR
      @24,2 GET op6 FUNC '*th C\<AMBIAR LOS DATOS;\<CANCELAR Y SALIR' SIZE 3,30,14
      READ CYCLE
      IF op6 = 1
         DO pidear2 IN C:\sysdeport\futbol1
         DO pidefoa2 IN C:\sysdeport\futbol1
         DO grabaar2 IN C:\sysdeport\futbol1
         EXIT
      ENDIF

      IF op6 = 2
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN ARBITRO'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE  borarbi
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS arbi6 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' E L I M I N A C I O N   D E  A R B I T R O S'
ACTIVATE WINDOWS arbi6
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE F
STORE SPACE(7) TO mcodia
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((SUBSTR(codigoarbi,1,1))= 'F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   DO WHILE .T.
      SET FILTER TO (SUBSTR(codigoarbi,1,1)='F')
```

```
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  + '          ' +  apellido;
         TITLE " ESCOJA UN ARBITRO"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codigoarbi TO mcodia
      STORE nombre TO mnom
      STORE apellido TO mape
      STORE ciudad TO mciu
      STORE cedula TO mcedu
      STORE direccion TO mdir
      STORE escalafon TO mesca
      SET FILTER TO
      @1,1 TO 21,78
      @3,2  SAY 'NOMBRE :    '  + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
      @5,2  SAY 'ESCALAFON                                  : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @6,2  SAY mesca
      @8,2  SAY 'CIUDAD DE RESIDENCIA                       : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @9,2  SAY mciu
      @11,2 SAY 'CEDULA                                     : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @12,2 SAY mcedu
      @14,2 SAY 'DIRECCION                                  : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @15,2 SAY mdir
      @2,45 SAY foto STRETCH SIZE 14,30
      op =0
      @22,3 GET op PICTURE '@*th \<SELECCIONAR ESTE ARBITRO;\<CANCELAR Y ELEGIR OTRO' SIZE 3,20,15
      READ CYCLE
      IF op = 1
         DO borraarbi IN C:\sysdepor\futbol1
         EXIT
      ENDIF

      IF op = 2
         LOOP
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS ' NO EXISTE NINGUN ARBITRO'
ENDIF
DEACTIVATE WINDOW arbi6
RETURN

PROCEDURE  reparbi
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,5 GET op picture'@*Bh C:\sysdepor\PANTALLA;C:\sysdepor\IMPRESOR;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,15,12
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO repanar IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op = 2
```

```
      DO repimpar IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE futcanchas
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   DEFINE WINDOWS canchas FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'C A N C H A S'
   ACTIVATE WINDOWS canchas
   @1,20 SAY " C O N T R O L   D E   C A N C H A S "
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @ 2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @24,5 GET op picture'@*BH
C:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\CAMBIE;C:\sysdepor\BORRE;C:\sysdepor\CONSULTE;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 5,11,3
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO crecan IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 2
      DO camcan IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 3
      DO borcan IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 4
      DO repcan IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 5
      DEACTIVATE WINDOWS canchas
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN

PROCEDURE  crecan
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
STORE 0 TO op7
DEFINE WINDOWS CANC FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' I N G R E S O   D E   N U E V A   C A N C H A'
ACTIVATE WINDOWS CANC
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE G
```

```
STORE SPACE(7) TO mcodic
GO TOP
STORE 0 TO re,sw
re = RECCOUNT()
DO WHILE .T.
   STORE SPACE(20) TO mdime
   STORE SPACE(30) TO mdir,mnom
   STORE SPACE(15) TO mmate
   STORE SPACE(7) TO mcodij,mcodi,mcodi2
   SELE G
   @1,1  SAY 'INGRESE NOMBRE DE LA CANCHA     :' GET mnom  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mnom)) COLOR GR+/B, R/W
   READ
   FOR i =1 TO 30
      p2= SUBSTR(mnom,i,1)
      IF p2 <> " "
         cadena = cadena + p2
      ENDIF
      m=1
      IF p2= " "
         cadena= ALLT(cadena)
         p3 = SUBSTR(cadena,m,1)
         mcodi = ALLT(mcodi) +ALLT( p3)
         p3= " "
         cadena=" "
      ENDIF
   ENDFOR
   mcodic = 'F' + ALLT(mcodi)
   sw=0
   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF (ALLT(mcodic)=ALLT(codicancha)) .AND. mnom = nombre)
         sw = 1
      ENDIF
   ENDFOR

   IF sw = 1
      WAIT WINDOWS ' LA CANCHA  YA EXISTE '
      LOOP
   ENDIF
   CLEAR
   SELE A
   SEEK(mcla)
   IF .NOT. EOF()
      @2,45 SAY logotipo STRETCH SIZE 17,32
   ENDIF
   SELE G
   @1,1 TO 21,78
   @3,2  SAY 'NOMBRE :    '  + ALLT(mnom) FONT 'arial',9
   @5,2  SAY 'DIMENSIONES                                  : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
   @6,2  GET mdime PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdime)) COLOR R/W FONT 'arial',12
   @8,2  SAY 'MATERIAL                                     : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
   @9,2  GET mmate PICT "@!" VALID (!EMPTY(mmate)) COLOR R/W FONT 'arial',12
   @11,2 SAY 'DIRECCION                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
   @12,2 GET mdir  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',12
   READ
   DO WHILE .T.
      op7=0
      @22,0 TO 30,78 CLEAR
      @22,2 GET op7 picture'@*Bh C:\sysdepor\CAMBIAR;C:\sysdepor\GRABAR;C:\sysdepor\SALIR' SIZE 7,15,12
      READ CYCLE
      IF op7 = 1
```

```
         DO pidecan IN C:\sysdepor\futbol1
         DO gracan IN C:\sysdepor\futbol1
         DEACTIVATE WINDOWS CANC
         EXIT
      ENDIF
      IF op7 = 2
         DO gracan IN C:\sysdepor\futbol1
         DEACTIVATE WINDOWS CANC
         EXIT
      ENDIF
      IF op7 = 3
         DEACTIVATE WINDOWS CANC
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
   EXIT
ENDDO
RETURN

PROCEDURE  camcan
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS can2 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C A M B I O S    C A N C H A S'
ACTIVATE WINDOWS can2
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 6
STORE SPACE(7) TO mcodic
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codicancha,1,1)='F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw9 > 0
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(20) TO mdime
      STORE SPACE(30) TO mdir,mnom
      STORE SPACE(15) TO mmate
      STORE SPACE(7) TO mcodij,mcodi,mcodi2
      SET FILTER TO (SUBSTR(codicancha,1,1)='F')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  + '          ' + direccion;
         TITLE " ESCOJA UNA CANCHA"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codicancha TO mcodic
      STORE nombre TO mnom
      STORE dimensione TO mdime
      STORE material TO mmate
      STORE direccion TO mdir
      SET FILTER TO
      SELE A
      SEEK(mcla)
      @2,45 SAY logotipo STRETCH SIZE 17,32
```

```
      SELE G
      @1,1 TO 21,76
      @3,2  SAY 'NOMBRE :    '  + ALLT(mnom)  FONT 'arial',9
      @5,2  SAY 'DIMENSIONES                                  : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @6,2  SAY mdime
      @8,2  SAY 'MATERIAL                                     : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @9,2  SAY mmate
      @11,2 SAY 'DIRECCION                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @12,2 SAY mdir
      op6 =0
      @24,6 GET op6 FUNC '*th C\<AMBIAR LOS DATOS;\<CANCELAR Y SALIR' SIZE 3,25,12
      READ CYCLE
      IF op6 = 1
         DO pideca2 IN C:\sysdepor\futbol1
         DO grabaca2 IN C:\sysdepor\futbol1
         EXIT
      ENDIF

      IF op6 = 2
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUNA CANCHA'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE  borcan
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS can6 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'B O R R A R      C A N C H A S'
ACTIVATE WINDOWS can6
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE G
STORE SPACE(7) TO mcodic
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codicancha,1,1)='F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw9 > 0
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(20) TO mdime
      STORE SPACE(30) TO mdir,mnom
      STORE SPACE(15) TO mmate
      STORE SPACE(7) TO mcodij,mcodi,mcodi2
      SET FILTER TO (SUBSTR(codicancha,1,1)='F')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  +  direccion;
         TITLE " ESCOJA UNA CANCHA"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
```

```
      STORE codicancha TO mcodic
      STORE nombre TO mnom
      STORE dimensione TO mdime
      STORE material TO mmate
      STORE direccion TO mdir
      SET FILTER TO
      SELE A
      SEEK(mcla)
      IF .NOT. EOF()
         @2,45 SAY logotipo STRETCH SIZE 17,32
      ENDIF
      SELE G
      @1,1 TO 21,78
      @3,2  SAY 'NOMBRE :   '  + ALLT(mnom) FONT 'arial',9
      @5,2  SAY 'DIMENSIONES                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @6,2  SAY mdime
      @8,2  SAY 'MATERIAL                                       : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @9,2  SAY mmate
      @11,2 SAY 'DIRECCION                                      : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @12,2 SAY mdir
      op =0
      @23,3 GET op PICTURE '@*th \<BORRAR ESTA CANCHA;\<CANCELAR Y ESCOGER OTRA' SIZE 3,30,10
      READ CYCLE
      IF op = 1
         DO borracan IN C:\sysdepor\futbol1
         EXIT
      ENDIF

      IF op = 2
         LOOP
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUNA CANCHA'
ENDIF
DEACTIVATE WINDOW can6
RETURN

PROCEDURE  repcan
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,2 GET op picture'@*Bh C:\sysdepor\PANTALLA;C:\sysdepor\IMPRESOR;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,15,12
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO repanca IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op = 2
      DO repimpca IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op = 3
```

```
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE futcarnets
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   DEFINE WINDOWS carnets FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'C A R N E T S'
   ACTIVATE WINDOWS carnets
   @2,20 SAY " E L A B O R A C I O N   D E   C A R N E T S"
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @ 2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,4 GET op picture'@*Bh C:\sysdepor\POREQUIP;C:\sysdepor\INDIVIDU;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,15,12
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO impreeq IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op = 2
      DO imprein IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op = 3
      DEACTIVATE WINDOWS carnets
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN

PROCEDURE futpartidos
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op666
   DEFINE WINDOWS PARTI FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'C A L C U L O   D E   F E C H A S'
   ACTIVATE WINDOWS PARTI
   @1,20 SAY " C A L C U L O    D E   C A M P E O N A T O "
   SELE C
   USE C:\sysdepor\aux2
   INDEX ON clave TO ndxcclave
   STORE clave TO mcla
   STORE clave2 TO mcla2
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,2 GET op666 picture'@*bh
C:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\INGRE;C:\sysdepor\BORRE;C:\sysdepor\CONSULTE;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,13,2
```

```
   READ CYCLE
   IF op666 = 1
      DO reineq IN C:\sysdepor\futbol
      LOOP
   ENDIF
   IF op666 = 2
      DO ingrecam IN C:\sysdepor\futbol
      LOOP
   ENDIF
   IF op666 = 3
      DO borracampeo IN C:\sysdepor\futbol
      LOOP
   ENDIF
   IF op666 = 4
      DO consucam IN C:\sysdepor\futbol
      LOOP
   ENDIF
   IF op666 = 5
      DEACTIVATE WINDOWS PARTI
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN

PROCEDURE reineq
DO WHILE .T.
   CLEAR
   @ 5,15 SAY 'C:\sysdepor\MENSA' BITMAP STRETCH SIZE 18,55
   STORE 0 TO equipri,cara,cara2,K,i,m,H,G,y,conta,sumapar,numepar,equiseg,nume2,ca,q,sw,E,v,G
   STORE SPACE(35) TO mno1,mno2,loc,vis
   STORE DATE() TO mfecha,mfe
   STORE SPACE(7) TO mcodie1,mcodie2,mcodiparti,cadena,cadena2,p2,p4,p3,p5,mcodi3,mcodi4
   STORE SPACE(2) TO cade,cade2,mjuga
   STORE SPACE(30) TO marbi,mcancha,mloc,mvis,mveemloc2,mvis2,mcate
   SELE F
   ca = RECCOUNT()
   SELE 19
   p= RECCOUNT()
   IF p > 0
      FOR y= 1 TO p
         GO y
         SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
         cara = LEN(ALLT(codiequipo))
         cade = SUBSTR(codiequipo,cara-1,2)
         IF (cade = '1C')
            equipri = equipri + 1
         ENDIF
         SET FILTER TO
      ENDFOR
   ENDIF
   numepar = INT(equipri/2)
   FOR i = 1 TO p
      SELE 19
      GO i
      conta =0
      SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
      cara = LEN(ALLT(codiequipo))
      cade = SUBSTR(codiequipo,cara-1,2)
      IF (cade = '1C')
         STORE codiequipo TO mcodie1
```

```
      STORE nombre TO mloc
      FOR m = 1 TO p
         GO m
         SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
         cara2 = LEN(ALLT(codiequipo))
         cade2 = SUBSTR(codiequipo,cara2-1,2)
         IF (cade2 = '1C')
            STORE codiequipo TO mcodie2
            STORE nombre TO mvis
            conta = conta + 1
            STORE nombre TO mno2
            IF (ALLT(mloc) <> ALLT(mvis) .OR. (LEN(mloc) <> LEN(nombre)))
               mcodi3 = (SUBSTR(mcodie1,2,3))
               mcodi4 = (SUBSTR(mcodie2,2,3))
               mcodiparti = 'F' + ALLT(mcodi3)+ALLT(mcodi4)
               SELE H
               APPEND BLANK
               REPLACE codilocal WITH mcodie1
               REPLACE codivisita WITH mcodie2
               REPLACE categoria WITH 'PRIMERA'
               REPLACE codigopart WITH mcodiparti
               REPLACE local WITH mloc
               REPLACE visi WITH mvis
               SELE 19
            ENDIF
         ENDIF
      ENDFOR
   ENDIF
ENDFOR
SELE 19
p= RECCOUNT()
IF p > 0
   FOR y= 1 TO p
      GO y
      SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
      cara = LEN(ALLT(codiequipo))
      cade = SUBSTR(codiequipo,cara-1,2)
      IF (cade = '2C')
         equiseq = equiseq + 1
      ENDIF
      SET FILTER TO
   ENDFOR
ENDIF
numepar = INT(equiseq/2)
FOR i = 1 TO p
   SELE 19
   GO i
   conta =0
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
   cara = LEN(ALLT(codiequipo))
   cade = SUBSTR(codiequipo,cara-1,2)
   IF (cade = '2C')
      STORE codiequipo TO mcodie1
      STORE nombre TO mloc
      FOR m = 1 TO p
         GO m
         SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
         cara2 = LEN(ALLT(codiequipo))
         cade2 = SUBSTR(codiequipo,cara2-1,2)
         IF (cade2 = '2C')
            STORE codiequipo TO mcodie2
```

```
                STORE nombre TO mvis
                conta = conta + 1
                STORE nombre TO mno2
                IF (ALLT(mloc) <> ALLT(mvis) .OR. (LEN(mloc) <> LEN(nombre)))
                   mcodi3 = (SUBSTR(mcodie1,2,3))
                   mcodi4 = (SUBSTR(mcodie2,2,3))
                   mcodiparti = 'F' + ALLT(mcodi3)+ALLT(mcodi4)
                   SELE H
                   APPEND BLANK
                   REPLACE codilocal WITH mcodie1
                   REPLACE codivisita WITH mcodie2
                   REPLACE categoria WITH 'SEGUNDA'
                   REPLACE codigopart WITH mcodiparti
                   REPLACE local WITH mloc
                   REPLACE visi WITH mvis
                   SELE 19
                ENDIF
             ENDIF
          ENDFOR
       ENDIF
    ENDFOR
    EXIT
ENDDO
RETURN

PROCEDURE ingrecam
DO WHILE .T.
    STORE 0 TO numpar
    CLEAR
    SELE 19
    SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
    DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA   ') +
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
       TITLE " ESCOJA UN EQUIPO DE FUTBOL"
    ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
    ACTIVATE POPUP ayuda
    STORE codiequipo TO mcodi
    STORE nombre TO mnom
    SET FILTER TO
    SELE H
    SET FILTER TO ((ALLT(codilocal)=ALLT(mcodi)) .OR. (ALLT(codivisita)=ALLT(mcodi))) .AND. (confecha <> '1'
    DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD local + '    ' + visi ;
       TITLE " ESCOJA UN PARTIDO"
    ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
    ACTIVATE POPUP ayuda
    STORE codigopart TO mcodpar
    STORE RECNO() TO regis
    STORE local TO mloc
    STORE visi TO mvis
    STORE fechapar TO mfe
    SET FILTER TO
    SELE G
    SET FILTER TO (SUBSTR(codicancha,1,1)= 'F')
    DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre + '    ' + dimensione;
       TITLE " ESCOJA UNA CANCHA"
    ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
    ACTIVATE POPUP ayuda
    STORE codicancha TO mcodcan
    STORE nombre TO mnomcan
    SET FILTER TO
    SELE F
```

```
   SET FILTER TO (SUBSTR(codigoarbi,1,1)= 'F')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre + '    ' + apellido;
      TITLE " ESCOJA UNA CANCHA"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codigoarbi TO mcodar
   STORE ALLT(nombre) +' ' + ALLT(apellido) TO mnomar
   SET FILTER TO
   SELE 19
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA   ') +
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE " ESCOJA UN EQUIPO DE FUTBOL PARA VEEDOR"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodvee
   STORE nombre TO mvee
   SET FILTER TO
   STORE '09H00' TO mhora
   @2,5 SAY 'EQUIPO LOCAL      :'
   @2,30 SAY mloc
   @4,5 SAY 'EQUIPO VISITANTE  :'
   @4,30 SAY mvis
   @6,5 SAY 'CANCHA            :'
   @6,30 SAY mnomcan
   @8,5 SAY 'ARBITRO           :'
   @8,30 SAY mnomar
   @10,5 SAY 'VEEDOR            :'
   @10,30 SAY mvee
   @12,5 SAY 'INGRESE # DE PARTIDO      :'
   @12,30 GET numpar PICT '99'
   @14,5 SAY 'INGRESE LA FECHA          :'
   @14,30 GET mfe PICTURE '99/99/99'
   @16,5 SAY 'INGRESE LA HORA DE INICIO :'
   @16,30 GET mhora PICTURE '99H99'
   READ
   STORE 0 TO op
   @21,2 GET op PICTURE '@*Th \<CAMBIAR;\<GRABAR;\<CANCELAR' SIZE 3,20,5
   READ CYCLE
   IF op = 1
      LOOP
   ENDIF
   IF op = 2
      DO gracamp2 IN C:\sysdepor\futbol1
      EXIT
   ENDIF
   IF op = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE consucam
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op66
   DEFINE WINDOWS PARTI FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'C O N S U L T A   D E  F E C H A S'
   ACTIVATE WINDOWS PARTI
   @1,18 SAY " C O N S U L T A     D E  C A M P E O N A T O "
   SELE C
```

```
   USE C:\sysdepor\aux2
   INDEX ON clave TO ndxcclave
   STORE clave TO mcla
   STORE clave2 TO mcla2
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,5 GET op66 picture'@*bh C:\sysdepor\PANTALLA;C:\sysdepor\IMPRESOR;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,16,10
   READ CYCLE
   IF op66 = 1
      DO pancam IN C:\sysdepor\futbol
      LOOP
   ENDIF
   IF op66 = 2
      DO impcam IN C:\sysdepor\futbol
      LOOP
   ENDIF
   IF op66 = 3
      DEACTIVATE WINDOWS PARTI
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE pancam
DO WHILE .T.
   CLEAR
   @1,18 SAY " C O N S U L T A     D E   C A M P E O N A T O "
   SELE C
   STORE 0 TO op77
   STORE clave TO mcla
   STORE clave2 TO mcla2
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   STORE 0 TO op77
   @25,2 GET op77 picture'@*TH \<TOTAL;\<UNA FECHA;\<UNA CANCHA;\<SALIR' SIZE 3,16,3
   READ CYCLE
   IF op77 = 1
      DO pantocam IN C:\sysdepor\futbol1
      LOOP
   ENDIF
   IF op77 = 2
      DO panincam IN C:\sysdepor\futbol1
      LOOP
   ENDIF
   IF op77 = 3
      DO pancacam IN C:\sysdepor\futbol1
      LOOP
   ENDIF
   IF op77 = 4
```

```
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE imocam
DO WHILE .T.
   CLEAR
   @1,18 SAY " C O N S U L T A     D E   C A M P E O N A T O "
   SELE C
   STORE 0 TO op77
   USE C:\sysdepor\aux2
   INDEX ON clave TO ndxcclave
   STORE clave TO mcla
   STORE clave2 TO mcla2
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @25,2 GET op77 picture'@*TH \<TOTAL;\<UNA FECHA;\<UNA CANCHA;\<SALIR' SIZE 3,16,3
   READ CYCLE
   IF op77 = 1
      DO imptocam IN C:\sysdepor\futbol1
      LOOP
   ENDIF
   IF op77 = 2
      DO impincam IN C:\sysdepor\futbol1
      LOOP
   ENDIF
   IF op77 = 3
      DO impcacam IN C:\sysdepor\futbol1
      LOOP
   ENDIF
   IF op77 = 4
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE borracampeo
SET STATUS OFF
SET ECHO OFF
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE H
FOR m =1 TO 4
   FOR i= 1 TO 20
      @10,5 SAY 'Borrando Fechas del campeonato' FONT 'arial',15
      @8,41+i SAY ' .' FONT 'arial',50
      FOR K = 1 TO 15
         @11,63 SAY '     '
      ENDFOR
   ENDFOR
ENDFOR
ZAP
STORE 0 TO op
```

```
RETURN

PROCEDURE futcalifica
CLEAR
SET STATUS BAR OFF
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2

STORE 0 TO op
DO WHILE .T.
   DEFINE WINDOWS formu FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'FORMULARIOS DE VEEDORES'
   ACTIVATE WINDOWS formu
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      FOR i = 1 TO RECCOUNT()
         GO i
         IF ( .NOT. EOF() .AND. ALLT(mc1) = ALLT(clave))
            @ 3,15 SAY logotipo  STRETCH SIZE 20,50
         ENDIF
      ENDFOR
   ENDIF
   @22,5 GET op picture'@*Bh
C:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\CAMBIE;C:\sysdepor\BORRE;C:\sysdepor\IMPRI;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 5,11,3
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO crefor IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 2
      DO camfor IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 3
      DO borfor IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 4
      DO repfor IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 5
      DEACTIVATE WINDOWS formu
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
CLEAR
RETURN

PROCEDURE crefor
STORE 0 TO p,sw9,sw10,i
SELE H
p = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO p
   GO i
   IF ((ALLT(can)<> ' ') .AND. (TRANSFORM(fechapar,'99/99/99')<>'  /  /  ') .AND. (conformu= ' '))
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9 >0)
   DO WHILE .T.
      CLEAR
      SELE H
      SET FILTER TO ((ALLT(can)<> ' ') .AND. (TRANSFORM(fechapar,'99/99/99')<>'  /  /  ') .AND.(conformu<>'*
```

```
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(fechapar,'99/99/99') + ' ' + local + ' ' + visi;
   TITLE "ESCOJA UN FORMULARIO DE VEEDORES"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE RECNO() TO regis
STORE vee TO mvee
STORE can TO mcancha
STORE fechapar TO mfe
SET FILTER TO
@0.3,0.3 TO 6.5,77.5 DOUBLE
@0.5,15 SAY "LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO" FONT "ARIAL",14
@1.9,30 SAY " COMITE DE FUTBOL" FONT "ARIAL",10
@2.9,25 SAY " FORMULARIO PARA VEEDORES" FONT "ARIAL",10
@4,2 SAY "FECHA :"
@4,19 SAY mfe FONT "ARIAL",8
@4,35 SAY "ESTADIO :"
@4,46 SAY mcancha FONT "ARIAL",8
@5,2 SAY "CLUB RESPONSABLE :"
@5,25 SAY mvee FONT "ARIAL",8
@7,0.3 TO 12.2,77.5
@7.2,2 SAY "CONDICIONES DEL ESTADIO :                                    CALIFICACION"
@8.2,2 SAY "SE ENCUENTRA PUESTO LAS REDES:" FONT "ARIAL",8
@9.2,2 SAY "SE ENCUENTRA TIZADA LA CANCHA:" FONT "ARIAL",8
@10.2,2 SAY "SE ENCUENTRA PUESTO LAS BANDEROLAS:" FONT "ARIAL",8
@11.2,2 SAY "SE ENCUENTRA INSTALADA LA MESA:" FONT "ARIAL",8
@12.7,0.3 TO 17.9,77.5
@12.9,2 SAY "CONDICIONES DEL ARBITRAJE:                                  CALIFICACION"
@13.9,2 SAY "SE ENCUENTRA A TIEMPO AL PRIMER PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
@14.9,2 SAY "SE ENCUENTRA A TIEMPO AL SEGUNDO PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
@15.9,2 SAY "SE ENCUENTRA A TIEMPO AL TERCER PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
@16.9,2 SAY "SE ENCUENTRA A TIEMPO AL CUARTO PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
@18.4,0.3 TO 23.6,77.5
@18.6,2 SAY "CONDICIONES DEL LOS CLUBS:"
@19.6,2 SAY "SE PRESENTA EL VOCAL DEL PRIMER PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
@20.6,2 SAY "SE PRESENTA EL VOCAL DEL SEGUNDO PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
@21.6,2 SAY "SE PRESENTA EL VOCAL DEL TERCER PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
@22.6,2 SAY "SE PRESENTA EL VOCAL DEL CUARTO PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
DO WHILE .T.
   STORE 0 TO op1,op2,op3,op4,op5,op6,op7,op8,op9,op10,op11
   STORE 0 TO op12,op13,op14,op15,op16 ,op17,op18,op19,op20
   STORE 0 TO op21,op22,op23,op24,op25,op26,op27,op28,op29,op30
   STORE 0 TO op31,op32,op33,op34,op35,op36,op37,op38,op333,op39
   @8.2,40 GET op1 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @8.2,48 GET op2 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @9.2,40 GET op3 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @9.2,48 GET op4 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @10.2,40 GET op5 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @10.2,48 GET op6 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @11.2,40 GET op7 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @11.2,48 GET op8 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @10,59 GET op9 pict'@*CH \<B' FONT "ARIAL",8
   @10,65 GET op10 pict'@*CH \<R' FONT "ARIAL",8
   @10,71 GET op11 pict'@*CH \<M' FONT "ARIAL",8
   @13.9,40 GET op12 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @13.9,48 GET op13 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @14.9,40 GET op14 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @14.9,48 GET op15 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @15.9,40 GET op16 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @15.9,48 GET op17 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @16.9,40 GET op18 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @16.9,48 GET op19 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
```

```
   @13,9,59 GET op20 pict'@*CH \<B' FONT "ARIAL",8
   @13,9,65 GET op21 pict'@*CH \<R' FONT "ARIAL",8
   @13,9,71 GET op22 pict'@*CH \<M' FONT "ARIAL",8
   @14,9,59 GET op23 pict'@*CH \<B' FONT "ARIAL",8
   @14,9,65 GET op24 pict'@*CH \<R' FONT "ARIAL",8
   @14,9,71 GET op25 pict'@*CH \<M' FONT "ARIAL",8
   @15,9,59 GET op26 pict'@*CH \<B' FONT "ARIAL",8
   @15,9,65 GET op27 pict'@*CH \<R' FONT "ARIAL",8
   @15,9,71 GET op28 pict'@*CH \<M' FONT "ARIAL",8
   @16,9,59 GET op29 pict'@*CH \<B' FONT "ARIAL",8
   @16,9,65 GET op30 pict'@*CH \<R' FONT "ARIAL",8
   @16,9,71 GET op31 pict'@*CH \<M' FONT "ARIAL",8
   @19,6,40 GET op32 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @19,6,50 GET op33 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @20,6,40 GET op34 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @20,6,50 GET op35 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @21,6,40 GET op36 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @21,6,50 GET op37 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @22,6,40 GET op38 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @22,6,50 GET op39 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @25,4 GET op333 PICT '@*TH \<CONTINUAR;\<INGRESAR DE NUEVO' SIZE 3,25,18
   READ CYCLE
   IF op333 = 1
      EXIT
   ENDIF
   IF op333 = 2
      LOOP
   ENDIF
ENDDO
CLEAR
DO WHILE .T.
   STORE 0 TO op40,op41,op42,op43,op44,op45,op46,op47,op48,op49,op50,op444,op51
   STORE SPACE(60) TO ca1
   STORE SPACE(74) TO ca2,ca3
   STORE SPACE(250) TO ca4
   STORE 0 TO re1p,re2p,re3p,re4p,TOTAL
   @0.3,0.3 TO 6.5,77.5 DOUBLE
   @0.5,15 SAY "LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO" FONT "ARIAL",14
   @1.9,30 SAY " COMITE DE FUTBOL" FONT "ARIAL",10
   @2.9,25 SAY " FORMULARIO PARA VEEDORES" FONT "ARIAL",10
   @4,2 SAY "FECHA :"
   @4,19 SAY mfe FONT "ARIAL",8
   @4,35 SAY "ESTADIO :"
   @4,46 SAY mcancha FONT "ARIAL",8
   @5,2 SAY "CLUB RESPONSABLE :"
   @5,25 SAY mvee FONT "ARIAL",8
   @7,0.3 TO 12.2,77.5
   @7.2,2 SAY  "COMPORTAMIENTO DEL PUBLICO:"
   @8.2,2 SAY  "PRIMER PARTIDO  :" FONT "ARIAL",8
   @9.2,2 SAY  "SEGUNDO PARTIDO :" FONT "ARIAL",8
   @10.2,2 SAY "TERCER PARTIDO  :" FONT "ARIAL",8
   @11.2,2 SAY "CUARTO PARTIDO  :" FONT "ARIAL",8
   @8.2,35 GET op40 pict'@*CH \<BUENO' FONT "ARIAL",8
   @8.2,50 GET op41 pict'@*CH \<REGULAR' FONT "ARIAL",8
   @8.2,65 GET op42 pict'@*CH \<MALO' FONT "ARIAL",8
   @9.2,35 GET op43 pict'@*CH \<BUENO' FONT "ARIAL",8
   @9.2,50 GET op44 pict'@*CH \<REGULAR' FONT "ARIAL",8
   @9.2,65 GET op45 pict'@*CH \<MALO' FONT "ARIAL",8
   @10.2,35 GET op46 pict'@*CH \<BUENO' FONT "ARIAL",8
   @10.2,50 GET op47 pict'@*CH \<REGULAR' FONT "ARIAL",8
   @10.2,65 GET op48 pict'@*CH \<MALO' FONT "ARIAL",8
```

```
         @11.2,35 GET op49 pict'@*CH \<BUENO' FONT "ARIAL",8
         @11.2,50 GET op50 pict'@*CH \<REGULAR' FONT "ARIAL",8
         @11.2,65 GET op51 pict'@*CH \<MALO' FONT "ARIAL",8
         @12.7,0.3 TO 23,77.5
         @13.2,2 SAY 'OBSERVACIONES:'
         @13.2,16  GET ca1
         @14.2,2 GET ca2
         @15.2,2 GET ca3
         READ
         ca4 = ALLT(ca1) + ALLT(ca2) + ALLT(ca3)
         @17.5,2 SAY "DATOS ECONOMICOS :"
         @18.5,2 SAY "RECAUDACION DE LA FECHA :"
         @21,2  SAY '   1er P.'
         @21,20 SAY '   2do P.'
         @21,40 SAY '   3er P.'
         @21,60 SAY '   4to P.'
         @20,2  GET re1p PICT '999,999,999.99'
         @20,20 GET re2p PICT '999,999,999.99'
         @20,40 GET re3p PICT '999,999,999.99'
         @20,60 GET re4p PICT '999,999,999.99'
         READ
         TOTAL = re1p + re2p + re3p + re4p
         @18.5,35 SAY TOTAL
         @25,4 GET op444 PICT '@*TH \<GRABAR ;\<INGRESAR DE NUEVO' SIZE 3,25,18
         READ CYCLE
         IF op444 = 1
            SELE H
            GO regis
            REPLACE conformu WITH '*'
            DO grafor IN C:\sysdepor\futbol1
            EXIT
         ENDIF
         IF op444 = 2
            LOOP
         ENDIF
      ENDDO
      EXIT
   ENDDO
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN PARTIDO CON FECHA'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE camfor
STORE 0 TO p,sw9
CLEAR
SELE 13
p = RECCOUNT()
IF p >0
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(fechaformu, '99/99/99') + ' ' + veedor + ' ' + cancha;
      TITLE "ESCOJA UN FORMULARIO DE VEEDORES"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE fechaformu TO mfe
   STORE cancha TO mcancha
   STORE veedor TO mvee
   SELE 13
   p = RECCOUNT()
   FOR i = 1 TO p
      GO i
```

```
IF ((fechaformu = mfe) .AND. ALLT(veedor) = ALLT(mvee) .AND. ALLT(mcancha) = ALLT(cancha))
   IF (estaredes= 'SI')
      STORE 1 TO op1
      STORE 0 TO op2
   ELSE
      STORE 0 TO op1
      STORE 1 TO op2
   ENDIF

   IF (estatizado= 'SI')
      STORE 1 TO op3
      STORE 0 TO op4
   ELSE
      STORE 0 TO op3
      STORE 1 TO op4
   ENDIF

   IF (estabande= 'SI')
      STORE 1 TO op5
      STORE 0 TO op6
   ELSE
      STORE 0 TO op5
      STORE 1 TO op6
   ENDIF
   IF (estamesa= 'SI')
      STORE 1 TO op7
      STORE 0 TO op8
   ELSE
      STORE 0 TO op7
      STORE 1 TO op8
   ENDIF
   IF (califiesta= 'B')
      STORE 1 TO op9
      STORE 0 TO op10
      STORE 0 TO op11
   ENDIF
   IF (califiesta= 'R')
      STORE 1 TO op10
      STORE 0 TO op9
      STORE 0 TO op11
   ENDIF
   IF (califiesta= 'M')
      STORE 0 TO op9
      STORE 0 TO op10
      STORE 1 TO op11
   ENDIF
   IF (arbiparuno = 'SI')
      STORE 1 TO op12
      STORE 0 TO op13
   ELSE
      STORE 0 TO op12
      STORE 1 TO op13
   ENDIF
   IF (arbipardos = 'SI')
      STORE 1 TO op14
      STORE 0 TO op15
   ELSE
      STORE 0 TO op14
      STORE 1 TO op15
   ENDIF
   IF (arbipartres = 'SI')
```

```
   STORE 1 TO op16
   STORE 0 TO op17
ELSE
   STORE 0 TO op16
   STORE 1 TO op17
ENDIF
IF (arbiparcua = 'SI')
   STORE 1 TO op18
   STORE 0 TO op19
ELSE
   STORE 0 TO op18
   STORE 1 TO op19
ENDIF
IF (caliaruno = 'B')
   STORE 1 TO op20
   STORE 0 TO op21
   STORE 0 TO op22
ENDIF
IF (caliaruno = 'R')
   STORE 0 TO op20
   STORE 1 TO op21
   STORE 0 TO op22
ENDIF
IF (caliaruno = 'M')
   STORE 0 TO op20
   STORE 0 TO op21
   STORE 1 TO op22
ENDIF
IF (caliardos = 'B')
   STORE 1 TO op23
   STORE 0 TO op24
   STORE 0 TO op25
ENDIF
IF (caliardos = 'R')
   STORE 0 TO op23
   STORE 1 TO op24
   STORE 0 TO op25
ENDIF
IF (caliardos = 'M')
   STORE 0 TO op23
   STORE 0 TO op24
   STORE 1 TO op25
ENDIF
IF (caliartres= 'B')
   STORE 1 TO op26
   STORE 0 TO op27
   STORE 0 TO op28
ENDIF
IF (caliartres= 'R')
   STORE 0 TO op26
   STORE 1 TO op27
   STORE 0 TO op28
ENDIF
IF (caliartres= 'M')
   STORE 0 TO op26
   STORE 0 TO op27
   STORE 1 TO op28
ENDIF
IF (caliarcua = 'B')
   STORE 1 TO op29
   STORE 0 TO op30
```

```
   STORE 0 TO op31
ENDIF
IF (caliarcua = 'R')
   STORE 0 TO op29
   STORE 1 TO op30
   STORE 0 TO op31
ENDIF
IF (caliarcua = 'M')
   STORE 0 TO op29
   STORE 0 TO op30
   STORE 1 TO op31
ENDIF
IF (voparuno  = 'SI')
   STORE 1 TO op32
   STORE 0 TO op33
ELSE
   STORE 0 TO op32
   STORE 1 TO op33
ENDIF
IF (vopardos  = 'SI')
   STORE 1 TO op34
   STORE 0 TO op35
ELSE
   STORE 0 TO op34
   STORE 1 TO op35
ENDIF

IF (vopartres = 'SI')
   STORE 1 TO op36
   STORE 0 TO op37
ELSE
   STORE 0 TO op36
   STORE 1 TO op37
ENDIF
IF (voparcua  = 'SI')
   STORE 1 TO op38
   STORE 0 TO op39
ELSE
   STORE 0 TO op38
   STORE 1 TO op39
ENDIF
****
IF (pubparuno  = 'B')
   STORE 1 TO op40
   STORE 0 TO op41
   STORE 0 TO op42
ENDIF
IF (pubparuno  = 'R')
   STORE 0 TO op40
   STORE 1 TO op41
   STORE 0 TO op42
ENDIF
IF (pubparuno  = 'M')
   STORE 0 TO op40
   STORE 0 TO op41
   STORE 1 TO op42
ENDIF

IF (pubpardos  = 'B')
   STORE 1 TO op43
   STORE 0 TO op44
```

```
         STORE 0 TO op45
      ENDIF
      IF (pubpardos  = 'R')
         STORE 0 TO op43
         STORE 1 TO op44
         STORE 0 TO op45
      ENDIF
      IF (pubpardos  = 'M')
         STORE 0 TO op43
         STORE 0 TO op44
         STORE 1 TO op45
      ENDIF

      IF (pubpartres = 'B')
         STORE 1 TO op46
         STORE 0 TO op47
         STORE 0 TO op48
      ENDIF
      IF (pubpartres = 'R')
         STORE 0 TO op46
         STORE 1 TO op47
         STORE 0 TO op48
      ENDIF
      IF (pubpartres = 'M')
         STORE 0 TO op46
         STORE 0 TO op47
         STORE 1 TO op48
      ENDIF

      IF (pubparcua  = 'B')
         STORE 1 TO op49
         STORE 0 TO op50
         STORE 0 TO op51
      ENDIF
      IF (pubparcua  = 'R')
         STORE 0 TO op49
         STORE 1 TO op50
         STORE 0 TO op51
      ENDIF
      IF (pubparcua  = 'M')
         STORE 0 TO op49
         STORE 0 TO op50
         STORE 1 TO op51
      ENDIF
      STORE SPACE(60) TO ca1
      STORE SPACE(74) TO ca2,ca3
      STORE SPACE(250) TO ca4
      STORE 0 TO re1p,re2p,re3p,re4p
      STORE observacio TO ca4
      ca1 = SUBST(ca4,1,60)
      ca2 = SUBST(ca4,61,135)
      ca3 = SUBST(ca4,136,210)
      STORE reparuno TO re1p
      STORE repardos TO re2p
      STORE repartres TO re3p
      STORE reparcua TO re4p
   ENDIF
ENDFOR
***
STORE 0 TO op333,op444
@0.3,0.3 TO 6.5,77.5 DOUBLE
```

```
@0.5,15 SAY "LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO" FONT "ARIAL",14
@1.9,30 SAY " COMITE DE FUTBOL" FONT "ARIAL",10
@2.9,25 SAY " FORMULARIO PARA VEEDORES" FONT "ARIAL",10
@4,2 SAY "FECHA :"
@4,19 SAY mfe FONT "ARIAL",8
@4,35 SAY "ESTADIO :"
@4,46 SAY mcancha FONT "ARIAL",8
@5,2 SAY "CLUB RESPONSABLE :"
@5,25 SAY mvee FONT "ARIAL",8
@7,0.3 TO 12.2,77.5
@7.2,2 SAY "CONDICIONES DEL ESTADIO :                                    CALIFICACION"
@8.2,2 SAY "SE ENCUENTRA PUESTO LAS REDES:" FONT "ARIAL",8
@9.2,2 SAY "SE ENCUENTRA TIZADA LA CANCHA:" FONT "ARIAL",8
@10.2,2 SAY "SE ENCUENTRA PUESTO LAS BANDEROLAS:" FONT "ARIAL",8
@11.2,2 SAY "SE ENCUENTRA INSTALADA LA MESA:" FONT "ARIAL",8
@12.7,0.3 TO 17.9,77.5
@12.9,2 SAY "CONDICIONES DEL ARBITRAJE:                                  CALIFICACION"
@13.9,2 SAY "SE ENCUENTRA A TIEMPO AL PRIMER PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
@14.9,2 SAY "SE ENCUENTRA A TIEMPO AL SEGUNDO PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
@15.9,2 SAY "SE ENCUENTRA A TIEMPO AL TERCER PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
@16.9,2 SAY "SE ENCUENTRA A TIEMPO AL CUARTO PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
@18.4,0.3 TO 23.6,77.5
@18.6,2 SAY "CONDICIONES DEL LOS CLUBS:"
@19.6,2 SAY "SE PRESENTA EL VOCAL DEL PRIMER PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
@20.6,2 SAY "SE PRESENTA EL VOCAL DEL SEGUNDO PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
@21.6,2 SAY "SE PRESENTA EL VOCAL DEL TERCER PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
@22.6,2 SAY "SE PRESENTA EL VOCAL DEL CUARTO PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
DO WHILE .T.
   @8.2,40 GET op1 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @8.2,48 GET op2 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @9.2,40 GET op3 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @9.2,48 GET op4 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @10.2,40 GET op5 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @10.2,48 GET op6 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @11.2,40 GET op7 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @11.2,48 GET op8 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @10,59 GET op9 pict'@*CH \<B' FONT "ARIAL",8
   @10,65 GET op10 pict'@*CH \<R' FONT "ARIAL",8
   @10,71 GET op11 pict'@*CH \<M' FONT "ARIAL",8
   @13.9,40 GET op12 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @13.9,48 GET op13 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @14.9,40 GET op14 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @14.9,48 GET op15 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @15.9,40 GET op  pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @15.9,48 GET op17 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @16.9,40 GET op18 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @16.9,48 GET op19 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @13.9,59 GET op20 pict'@*CH \<B' FONT "ARIAL",8
   @13.9,65 GET op21 pict'@*CH \<R' FONT "ARIAL",8
   @13.9,71 GET op22 pict'@*CH \<M' FONT "ARIAL",8
   @14.9,59 GET op23 pict'@*CH \<B' FONT "ARIAL",8
   @14.9,65 GET op24 pict'@*CH \<R' FONT "ARIAL",8
   @14.9,71 GET op25 pict'@*CH \<M' FONT "ARIAL",8
   @15.9,59 GET op26 pict'@*CH \<B' FONT "ARIAL",8
   @15.9,65 GET op27 pict'@*CH \<R' FONT "ARIAL",8
   @15.9,71 GET op28 pict'@*CH \<M' FONT "ARIAL",8
   @16.9,59 GET op29 pict'@*CH \<B' FONT "ARIAL",8
   @16.9,65 GET op30 pict'@*CH \<R' FONT "ARIAL",8
   @16.9,71 GET op31 pict'@*CH \<M' FONT "ARIAL",8
   @19.6,40 GET op32 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @19.6,50 GET op33 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
```

```
   @20.6,40 GET op34 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @20.6,50 GET op35 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @21.6,40 GET op36 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @21.6,50 GET op37 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @22.6,40 GET op38 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
   @22.6,50 GET op39 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
   @25,4 GET op333 PICT '@*TH \<CONTINUAR;\<INGRESAR DE NUEVO' SIZE 3,25,18
   READ CYCLE
   IF op333 = 1
      EXIT
   ENDIF
   IF op333 = 2
      LOOP
   ENDIF
ENDDO
CLEAR

DO WHILE .T.
   STORE 0 TO TOTAL
   @0.3,0.3 TO 6.5,77.5 DOUBLE
   @0.5,15 SAY "LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO" FONT "ARIAL",14
   @1.9,30 SAY " COMITE DE FUTBOL" FONT "ARIAL",10
   @2.9,25 SAY " FORMULARIO PARA VEEDORES" FONT "ARIAL",10
   @4,2 SAY "FECHA :"
   @4,19 SAY mfe FONT "ARIAL",8
   @4,35 SAY "ESTADIO :"
   @4,46 SAY mcancha FONT "ARIAL",8
   @5,2 SAY "CLUB RESPONSABLE :"
   @5,25 SAY mvee FONT "ARIAL",8
   @7,0.3 TO 12.2,77.5
   @7.2,2 SAY  "COMPORTAMIENTO DEL PUBLICO:"
   @8.2,2 SAY  "PRIMER PARTIDO  :" FONT "ARIAL",8
   @9.2,2 SAY  "SEGUNDO PARTIDO :" FONT "ARIAL",8
   @10.2,2 SAY "TERCER PARTIDO  :" FONT "ARIAL",8
   @11.2,2 SAY "CUARTO PARTIDO  :" FONT "ARIAL",8
   @8.2,35 GET op40 pict'@*CH \<BUENO' FONT "ARIAL",8
   @8.2,50 GET op41 pict'@*CH \<REGULAR' FONT "ARIAL",8
   @8.2,65 GET op42 pict'@*CH \<MALO' FONT "ARIAL",8
   @9.2,35 GET op43 pict'@*CH \<BUENO' FONT "ARIAL",8
   @9.2,50 GET op44 pict'@*CH \<REGULAR' FONT "ARIAL",8
   @9.2,65 GET op45 pict'@*CH \<MALO' FONT "ARIAL",8
   @10.2,35 GET op46 pict'@*CH \<BUENO' FONT "ARIAL",8
   @10.2,50 GET op47 pict'@*CH \<REGULAR' FONT "ARIAL",8
   @10.2,65 GET op48 pict'@*CH \<MALO' FONT "ARIAL",8
   @11.2,35 GET op49 pict'@*CH \<BUENO' FONT "ARIAL",8
   @11.2,50 GET op50 pict'@*CH \<REGULAR' FONT "ARIAL",8
   @11.2,65 GET op51 pict'@*CH \<MALO' FONT "ARIAL",8
   @12.7,0.3 TO 23,77.5
   @13.2,2 SAY 'OBSERVACIONES:'
   @13.2,16 GET ca1
   @14.2,2 GET ca2
   @15.2,2 GET ca3
   ca4 = ALLT(ca1) + ALLT(ca2) + ALLT(ca3)
   @17.5,2 SAY "DATOS ECONOMICOS :"
   @18.5,2 SAY "RECAUDACION DE LA FECHA :"
   @21,2  SAY '    1er P.'
   @21,20 SAY '    2do P.'
   @21,40 SAY '    3er P.'
   @21,60 SAY '    4to P.'
   @20,2  GET re1p PICT '999,999,999.99'
   @20,20 GET re2p PICT '999,999,999.99'
```

```
      @20,40 GET re3p PICT '999,999,999.99'
      @20,60 GET re4p PICT '999,999,999.99'
      READ
      TOTAL = re1p + re2p + re3p + re4p
      @18.5,35 SAY TOTAL
      @25,4 GET op444 PICT '@*TH \<GRABAR ;\<INGRESAR DE NUEVO' SIZE 3,25,18
      READ CYCLE
      IF op444 = 1
         DO graotrofor IN C:\sysdepor\futbol1
         EXIT
      ENDIF
      IF op444 = 2
         LOOP
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF p <= 0
   WAIT WINDOWS ' NO EXISTE NINGUN FORMULARIO'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE borfor
STORE 0 TO i,re
CLEAR
SELE 13
re = RECCOUNT()
IF re > 0
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(fechaformu, '99/99/99') + ' ' + veedor + ' ' + cancha;
      TITLE "ESCOJA UN FORMULARIO DE VEEDORES"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE fechaformu TO mfe
   STORE cancha TO mcancha
   STORE veedor TO mvee
   SELE 13
   p = RECCOUNT()
   FOR i = 1 TO p
      GO i
      IF ((fechaformu = mfe) .AND. ALLT(veedor) = ALLT(mvee) .AND. ALLT(mcancha) = ALLT(cancha))
         IF (estaredes= 'SI')
            STORE 1 TO op1
            STORE 0 TO op2
         ELSE
            STORE 0 TO op1
            STORE 1 TO op2
         ENDIF

         IF (estatizado= 'SI')
            STORE 1 TO op3
            STORE 0 TO op4
         ELSE
            STORE 0 TO op3
            STORE 1 TO op4
         ENDIF

         IF (estabande= 'SI')
            STORE 1 TO op5
            STORE 0 TO op6
         ELSE
            STORE 0 TO op5
            STORE 1 TO op6
```

```
ENDIF
IF (estamesa= 'SI')
   STORE 1 TO op7
   STORE 0 TO op8
ELSE
   STORE 0 TO op7
   STORE 1 TO op8
ENDIF

IF (califiesta= 'B')
   STORE 1 TO op9
   STORE 0 TO op10
   STORE 0 TO op11
ENDIF
IF (califiesta= 'R')
   STORE 1 TO op10
   STORE 0 TO op9
   STORE 0 TO op11
ENDIF
IF (califiesta= 'M')
   STORE 0 TO op9
   STORE 0 TO op10
   STORE 1 TO op11
ENDIF
***
IF (arbiparuno = 'SI')
   STORE 1 TO op12
   STORE 0 TO op13
ELSE
   STORE 0 TO op12
   STORE 1 TO op13
ENDIF
IF (arbipardos = 'SI')
   STORE 1 TO op14
   STORE 0 TO op15
ELSE
   STORE 0 TO op14
   STORE 1 TO op15
ENDIF

IF (arbipartres = 'SI')
   STORE 1 TO op16
   STORE 0 TO op17
ELSE
   STORE 0 TO op16
   STORE 1 TO op17
ENDIF

IF (arbipartua = 'SI')
   STORE 1 TO op18
   STORE 0 TO op19
ELSE
   STORE 0 TO op18
   STORE 1 TO op19
ENDIF

IF (caliaruno = 'B')
   STORE 1 TO op20
   STORE 0 TO op21
   STORE 0 TO op22
ENDIF
```

```
 IF (caliaruno = 'R')
    STORE 0 TO op20
    STORE 1 TO op21
    STORE 0 TO op22
 ENDIF
 IF (caliaruno = 'M')
    STORE 0 TO op20
    STORE 0 TO op21
    STORE 1 TO op22
 ENDIF

 IF (caliardos = 'B')
    STORE 1 TO op23
    STORE 0 TO op24
    STORE 0 TO op25
 ENDIF
 IF (caliardos = 'R')
    STORE 0 TO op23
    STORE 1 TO op24
    STORE 0 TO op25
 ENDIF
 IF (caliardos = 'M')
    STORE 0 TO op23
    STORE 0 TO op24
    STORE 1 TO op25
 ENDIF

 IF (caliartres= 'B')
    STORE 1 TO op26
    STORE 0 TO op27
    STORE 0 TO op28
 ENDIF
 IF (caliartres= 'R')
    STORE 0 TO op26
    STORE 1 TO op27
    STORE 0 TO op28
 ENDIF
 IF (caliartres= 'M')
    STORE 0 TO op26
    STORE 0 TO op27
    STORE 1 TO op28
 ENDIF
 IF (caliarcua = 'B')
    STORE 1 TO op29
    STORE 0 TO op30
    STORE 0 TO op31
 ENDIF
 IF (caliarcua = 'R')
    STORE 0 TO op29
    STORE 1 TO op30
    STORE 0 TO op31
 ENDIF
 IF (caliarcua = 'M')
    STORE 0 TO op29
    STORE 0 TO op30
    STORE 1 TO op31
 ENDIF
 ****
 IF (voparuno  = 'SI')
    STORE 1 TO op32
    STORE 0 TO op33
```

```
 ELSE
    STORE 0 TO op32
    STORE 1 TO op33
 ENDIF

 IF (vopardos  = 'SI')
    STORE 1 TO op34
    STORE 0 TO op35
 ELSE
    STORE 0 TO op34
    STORE 1 TO op35
 ENDIF

 IF (vopartres = 'SI')
    STORE 1 TO op36
    STORE 0 TO op37
 ELSE
    STORE 0 TO op36
    STORE 1 TO op37
 ENDIF

 IF (voparcua  = 'SI')
    STORE 1 TO op38
    STORE 0 TO op39
 ELSE
    STORE 0 TO op38
    STORE 1 TO op39
 ENDIF
 ****
 IF (pubparuno  = 'B')
    STORE 1 TO op40
    STORE 0 TO op41
    STORE 0 TO op42
 ENDIF
 IF (pubparuno  = 'R')
    STORE 0 TO op40
    STORE 1 TO op41
    STORE 0 TO op42
 ENDIF
 IF (pubparuno  = 'M')
    STORE 0 TO op40
    STORE 0 TO op41
    STORE 1 TO op42
 ENDIF

 IF (pubpardos  = 'B')
    STORE 1 TO op43
    STORE 0 TO op44
    STORE 0 TO op45
 ENDIF
 IF (pubpardos  = 'R')
    STORE 0 TO op43
    STORE 1 TO op44
    STORE 0 TO op45
 ENDIF
 IF (pubpardos  = 'M')
    STORE 0 TO op43
    STORE 0 TO op44
    STORE 1 TO op45
 ENDIF
```

```
      IF (pubpartres = 'B')
         STORE 1 TO op46
         STORE 0 TO op47
         STORE 0 TO op48
      ENDIF
      IF (pubpartres = 'R')
         STORE 0 TO op46
         STORE 1 TO op47
         STORE 0 TO op48
      ENDIF
      IF (pubpartres = 'M')
         STORE 0 TO op46
         STORE 0 TO op47
         STORE 1 TO op48
      ENDIF

      IF (pubparcua  = 'B')
         STORE 1 TO op49
         STORE 0 TO op50
         STORE 0 TO op51
      ENDIF
      IF (pubparcua  = 'R')
         STORE 0 TO op49
         STORE 1 TO op50
         STORE 0 TO op51
      ENDIF
      IF (pubparcua  = 'M')
         STORE 0 TO op49
         STORE 0 TO op50
         STORE 1 TO op51
      ENDIF
      STORE SPACE(60) TO ca1
      STORE SPACE(74) TO ca2,ca3
      STORE SPACE(250) TO ca4
      STORE 0 TO re1p,re2p,re3p,re4p
      STORE observacio TO ca4
      ca1 = SUBST(ca4,1,60)
      ca2 = SUBST(ca4,61,135)
      ca3 = SUBST(ca4,136,210)
      STORE reparuno TO re1p
      STORE repardos TO re2p
      STORE repartres TO re3p
      STORE reparcua TO re4p
   ENDIF
ENDFOR
***
STORE 0 TO op333,op444
@0.3,0.3 TO 6.5,77.5 DOUBLE
@0.5,15 SAY "LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO" FONT "ARIAL",14
@1.9,30 SAY " COMITE DE FUTBOL" FONT "ARIAL",10
@2.9,25 SAY " FORMULARIO PARA VEEDORES" FONT "ARIAL",10
@4,2 SAY "FECHA :"
@4,19 SAY mfe FONT "ARIAL",8
@4,35 SAY "ESTADIO :"
@4,46 SAY mcancha FONT "ARIAL",8
@5,2 SAY "CLUB RESPONSABLE :"
@5,25 SAY mvee FONT "ARIAL",8
@7,0.3 TO 12.2,77.5
@7.2,2 SAY "CONDICIONES DEL ESTADIO :                                    CALIFICACION"
@8.2,2 SAY "SE ENCUENTRA PUESTO LAS REDES:" FONT "ARIAL",8
@9.2,2 SAY "SE ENCUENTRA TIZADA LA CANCHA:" FONT "ARIAL",8
```

```
   @10.2,2 SAY "SE ENCUENTRA PUESTO LAS BANDEROLAS:" FONT "ARIAL",8
   @11.2,2 SAY "SE ENCUENTRA INSTALADA LA MESA:" FONT "ARIAL",8
   @12.7,0.3 TO 17.9,77.5
   @12.9,2 SAY "CONDICIONES DEL ARBITRAJE:                                    CALIFICACION"
   @13.9,2 SAY "SE ENCUENTRA A TIEMPO AL PRIMER PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
   @14.9,2 SAY "SE ENCUENTRA A TIEMPO AL SEGUNDO PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
   @15.9,2 SAY "SE ENCUENTRA A TIEMPO AL TERCER PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
   @16.9,2 SAY "SE ENCUENTRA A TIEMPO AL CUARTO PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
   @18.4,0.3 TO 23.6,77.5
   @18.6,2 SAY "CONDICIONES DEL LOS CLUBS:"
   @19.6,2 SAY "SE PRESENTA EL VOCAL DEL PRIMER PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
   @20.6,2 SAY "SE PRESENTA EL VOCAL DEL SEGUNDO PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
   @21.6,2 SAY "SE PRESENTA EL VOCAL DEL TERCER PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
   @22.6,2 SAY "SE PRESENTA EL VOCAL DEL CUARTO PARTIDO:" FONT "ARIAL",8
   DO WHILE .T.
      @8.2,40 GET op1 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
      @8.2,48 GET op2 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
      @9.2,40 GET op3 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
      @9.2,48 GET op4 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
      @10.2,40 GET op5 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
      @10.2,48 GET op6 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
      @11.2,40 GET op7 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
      @11.2,48 GET op8 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
      @10,59 GET op9 pict'@*CH \<B' FONT "ARIAL",8
      @10,65 GET op10 pict'@*CH \<M' FONT "ARIAL",8
      @10,71 GET op11 pict'@*CH \<R' FONT "ARIAL",8

      @13.9,40 GET op12 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
      @13.9,48 GET op13 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
      @14.9,40 GET op14 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
      @14.9,48 GET op15 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
      @15.9,40 GET op  pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
      @15.9,48 GET op17 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
      @16.9,40 GET op18 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
      @16.9,48 GET op19 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
      @13.9,59 GET op20 pict'@*CH \<B' FONT "ARIAL",8
      @13.9,65 GET op21 pict'@*CH \<M' FONT "ARIAL",8
      @13.9,71 GET op22 pict'@*CH \<R' FONT "ARIAL",8
      @14.9,59 GET op23 pict'@*CH \<B' FONT "ARIAL",8
      @14.9,65 GET op24 pict'@*CH \<M' FONT "ARIAL",8
      @14.9,71 GET op25 pict'@*CH \<R' FONT "ARIAL",8
      @15.9,59 GET op26 pict'@*CH \<B' FONT "ARIAL",8
      @15.9,65 GET op27 pict'@*CH \<M' FONT "ARIAL",8
      @15.9,71 GET op28 pict'@*CH \<R' FONT "ARIAL",8
      @16.9,59 GET op29 pict'@*CH \<B' FONT "ARIAL",8
      @16.9,65 GET op30 pict'@*CH \<M' FONT "ARIAL",8
      @16.9,71 GET op31 pict'@*CH \<R' FONT "ARIAL",8
      @19.6,40 GET op32 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
      @19.6,50 GET op33 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
      @20.6,40 GET op34 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
      @20.6,50 GET op35 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
      @21.6,40 GET op36 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
      @21.6,50 GET op37 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
      @22.6,40 GET op38 pict'@*CH \<SI' FONT "ARIAL",8
      @22.6,50 GET op39 pict'@*CH \<NO' FONT "ARIAL",8
      @25,25 GET op333 PICT '@*TH \<CONTINUAR' SIZE 3,25,18
      READ CYCLE
      IF op333 = 1
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
```

```
   CLEAR
   DO WHILE .T.
      STORE 0 TO TOTAL
      @0.3,0.3 TO 6.5,77.5 DOUBLE
      @0.5,15 SAY "LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO" FONT "ARIAL",14
      @1.9,30 SAY " COMITE DE FUTBOL" FONT "ARIAL",10
      @2.9,25 SAY " FORMULARIO PARA VEEDORES" FONT "ARIAL",10
      @4,2 SAY "FECHA :"
      @4,19 SAY mfe FONT "ARIAL",8
      @4,35 SAY "ESTADIO :"
      @4,46 SAY mcancha FONT "ARIAL",8
      @5,2 SAY "CLUB RESPONSABLE :"
      @5,25 SAY mvee FONT "ARIAL",8
      @7,0.3 TO 12.2,77.5
      @7.2,2 SAY  "COMPORTAMIENTO DEL PUBLICO:"
      @8.2,2 SAY  "PRIMER PARTIDO  :" FONT "ARIAL",8
      @9.2,2 SAY  "SEGUNDO PARTIDO :" FONT "ARIAL",8
      @10.2,2 SAY "TERCER PARTIDO  :" FONT "ARIAL",8
      @11.2,2 SAY "CUARTO PARTIDO  :" FONT "ARIAL",8
      @8.2,35 GET op40 pict'@*CH \<BUENO' FONT "ARIAL",8
      @8.2,50 GET op41 pict'@*CH \<MALO' FONT "ARIAL",8
      @8.2,65 GET op42 pict'@*CH \<REGULAR' FONT "ARIAL",8
      @9.2,35 GET op43 pict'@*CH \<BUENO' FONT "ARIAL",8
      @9.2,50 GET op44 pict'@*CH \<MALO' FONT "ARIAL",8
      @9.2,65 GET op45 pict'@*CH \<REGULAR' FONT "ARIAL",8
      @10.2,35 GET op46 pict'@*CH \<BUENO' FONT "ARIAL",8
      @10.2,50 GET op47 pict'@*CH \<MALO' FONT "ARIAL",8
      @10.2,65 GET op48 pict'@*CH \<REGULAR' FONT "ARIAL",8
      @11.2,35 GET op49 pict'@*CH \<BUENO' FONT "ARIAL",8
      @11.2,50 GET op50 pict'@*CH \<MALO' FONT "ARIAL",8
      @11.2,65 GET op51 pict'@*CH \<REGULAR' FONT "ARIAL",8
      @12.7,0.3 TO 23,77.5
      @13.2,2 SAY 'OBSERVACIONES:'
      @13.2,16  SAY ca1
      @14.2,2 SAY ca2
      @15.2,2 SAY ca3
      ca4 = ALLT(ca1) + ALLT(ca2) + ALLT(ca3)
      @16.5,2 SAY "DATOS ECONOMICOS :"
      @18.5,2 SAY "RECAUDACION DE LA FECHA :"
      @21,2  SAY '   1er P.'
      @21,20 SAY '   2do P.'
      @21,40 SAY '   3er P.'
      @21,60 SAY '   4to P.'
      @20,2  SAY re1p PICT '999,999,999.99'
      @20,20 SAY re2p PICT '999,999,999.99'
      @20,40 SAY re3p PICT '999,999,999.99'
      @20,60 SAY re4p PICT '999,999,999.99'
      TOTAL = re1p + re2p + re3p + re4p
      @18.5,35 SAY TOTAL

      @25,25 GET op444 PICT '@*TH \<BORRAR' SIZE 3,25,18
      READ CYCLE
      IF op444 = 1
         DO borrafor IN C:\sysdepor\futbol1
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF (p<=0)
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN FORMULARIO'
ENDIF
```

```
RETURN

PROCEDURE repfor
CLEAR
SELE H
p = RECCOUNT()
STORE 0 TO i,re
CLEAR
SELE 13
re = RECCOUNT()
IF (re >0)
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(fechaformu, '99/99/99') + ' ' + veedor + ' ' + cancha
      TITLE "ESCOJA UN FORMULARIO DE VEEDORES"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE fechaformu TO mfe
   STORE cancha TO mcancha
   STORE veedor TO mvee
   SELE 13
   p = RECCOUNT()
   FOR i = 1 TO p
      GO i
      IF ((fechaformu = mfe) .AND. ALLT(veedor) = ALLT(mvee) .AND. ALLT(mcancha) = ALLT(cancha))
         REPORT FORM C:\sysdepor\formulario TO PRINTER
      ENDIF
   ENDFOR
ENDIF
IF re <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN FORMULARIO'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE futresultados
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   DEFINE WINDOWS resul FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'I N G R E S O S  D E  R E S U L T A D O S'
   ACTIVATE WINDOWS resul
   @2,20 SAY " I N  G R E S O  D E  R E S U L T  A D O S"
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mcla
      STORE aux2.clave2 TO mcla2
      SELE A
      SEEK(mcla)
      IF .NOT. EOF()
         @ 2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   SELE H
   p = RECCOUNT()
   STORE 0 TO op
   STORE 0 TO i,sw
   @24,3 GET op picture'@*Bh C:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\CAMBIE;C:\sysdepor\IMPRi;C:\sysdepor\SALGA' SIZE
5,13,5
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO creres IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 2
```

```
      DO camres IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 3
      DO repres IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 4
      DEACTIVATE WINDOWS resul
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE repres
SELE 19
s = RECCOUNT()
GO TOP
STORE 0 TO sw9,sw10
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA   ') +
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE " ESCOJA UN EQUIPO DE FUTBOL"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodi
   STORE nombre TO mnom
   SET FILTER TO
   SELE H
   s = RECCOUNT()
   FOR i = 1 TO s
      GO i
      IF (((ALLT(local) = ALLT(mnom) .OR. ALLT(visi) = ALLT(mnom))) .AND. (confecha='*'))
         sw10 = sw10 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF sw10 >0
      SET FILTER TO ((ALLT(local) = ALLT(mnom) .OR. ALLT(visi) = ALLT(mnom)) .AND. (ALLT(confecha)='*') .AND
(ALLT(jugado) = '*'))
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,0 PROMPT FIELD local + ' ' + visi + can + TRANSFORM(fechapar,'99/99/99');
         TITLE "ESCOJA UN PARTIDO"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codigoparti TO mcodi
      STORE codilocal TO mcodloc
      STORE codivisita TO mcodvisi
      STORE local TO mloc
      STORE visi TO mvis
      STORE categoria TO mcate
      STORE fechapar TO mfe
      STORE can TO mcancha
      SET FILTER TO
      CLEAR
      SELE C
      GO 1
      STORE liga TO mliga
```

```
contador = 0
DECLARE jugador[15]
DECLARE numero[15]
DECLARE goles[15]
DECLARE entra[4]
DECLARE sale[4]
DECLARE numeentra[4]
DECLARE numesale[4]

FOR i = 1 TO 15
   jugador[i] = ' '
   numero[i] = 0
   goles[i] = 0
ENDFOR

FOR i = 1 TO 4
   entra[i] = ' '
   sale[i] = ' '
   numeentra[i]= 0
   numesale[i] = 0
ENDFOR

mconta = 1
SELE 15
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((ALLT(codiparti) = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mloc)) .AND. (tiempo = 'P'))
      jugador[mconta] = nombre
      numero[mconta] = numero
      goles[mconta]= numegol
      mconta = mconta + 1
   ENDIF
ENDFOR
STORE 0 TO rec2,con3
SELE 14
rec2 = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO rec2
   GO i
   IF ((ALLT(codiparti) = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mloc)))
      con3 = con3 + 1
      entra[con3] = entra
      sale[con3] = sale
      goles[11+con3]= golesentra
      numeentra[con3] = numeentra
      numesale[con3] = numesale
   ENDIF
ENDFOR
contador = 0
DECLARE vjugador[15]
DECLARE vnumero[15]
DECLARE vgoles[15]
DECLARE ventra[4]
DECLARE vsale[4]
DECLARE vnumeentra[4]
DECLARE vnumesale[4]
FOR i = 1 TO 15
   vjugador[i] = ' '
   vnumero[i] = 0
   vgoles[i] = 0
ENDFOR
```

```
      FOR i = 1 TO 4
         ventra[i] = ' '
         vsale[i] = ' '
         vnumeentra[i]= 0
         vnumesale[i] = 0
      ENDFOR

      conta = 1
      SELE 15
      re = RECCOUNT()
      FOR i = 1 TO re
         GO i
         IF ((codiparti = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mvis)) .AND. (tiempo = 'P'))
            vjugador[conta] = nombre
            vnumero[conta] = numero
            vgoles[conta]= numegol
            conta = conta + 1
         ENDIF
      ENDFOR

      STORE 0 TO rec2,con3
      SELE 14
      rec2 = RECCOUNT()
      FOR i = 1 TO rec2
         GO i
         IF ((ALLT(codiparti) = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mvis)))
            con3 = con3 + 1
            ventra[con3] = entra
            vsale[con3] = sale
            vgoles[11+con3]= golesentra
            vnumeentra[con3] = numeentra
            vnumesale[con3] = numesale
         ENDIF
      ENDFOR
      STORE 0 TO op7,op8,op9,op10,op11
      STORE SPACE(5) TO mhor1,mhor2
      SELE H
      W = RECCOUNT()
      FOR j = 1 TO W
         GO j
IF ((fechapar=mfe) .AND. (ALLT(can)= ALLT(mcancha)) .AND. (ALLT(local)=ALLT(mloc)).AND.(ALLT(visi)=ALLT(mvis
            STORE reslocal1 TO rpl1
            STORE resloca2t TO rsl1
            STORE resvisi1t TO rpv
            STORE resvisi2t TO rsv
            STORE reslocafi TO rf1
            STORE resvisifi TO rfv
            IF balonlocal = 'SI'
               STORE 'SI' TO bls
               STORE '  ' TO bln
            ELSE
               STORE 'NO' TO bln
               STORE '  ' TO bls
            ENDIF
            IF balonvisi = 'SI'
               STORE 'SI' TO bvs
               STORE '  ' TO bvn
            ELSE
               STORE 'NO' TO bvn
               STORE '  ' TO bvs
            ENDIF
```

```
        STORE 0 TO suma1,suma2
        STORE '          ' TO ganador
        IF rf1 > rfv
           ganador = mloc
        ENDIF

        IF rf1 < rfv
           ganador = mvis
        ENDIF

        IF rf1 = rfv
           ganador = 'EMPATE'
        ENDIF

        STORE horainiit TO mhor1
        STORE horaini2t TO mhor2
     ENDIF
  ENDFOR
  STORE 0 TO conta2,conta5,conta14
  DECLARE maluni[5]
  DECLARE vmaluni[5]
  FOR i = 1 TO 5
     maluni[i] = ' '
     vmaluni[i] = ' '
  ENDFOR

  SELE 17
  rec4 = RECCOUNT()
  FOR G = 1 TO rec4
     GO G
     IF ((ALLT(codiparti) = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mloc)))
        conta2 = conta2 + 1
        STORE jugador TO maluni[conta2]
     ENDIF
  ENDFOR

  STORE 0 TO conta2
  SELE 17
  rec4 = RECCOUNT()
  FOR G = 1 TO rec4
     GO G
     IF ((ALLT(codiparti) = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mvis)))
        conta2 = conta2 + 1
        STORE jugador TO vmaluni[conta2]
     ENDIF
  ENDFOR
  DECLARE nume[5]
  DECLARE sancio[5]
  DECLARE ama[5]
  DECLARE roja[5]
  DECLARE moti[5]
  DECLARE vnume[5]
  DECLARE vsancio[5]
  DECLARE vama[5]
  DECLARE vroja[5]
  DECLARE vmoti[5]
  FOR i = 1 TO 5
     nume[i] = 0
     ama[i] = 0
     roja[i] = 0
     moti[i] = ' '
```

```
            sancio[i] = ' '
            vnume[i] = 0
            vama[i] = 0
            vroja[i] = 0
            vmoti[i] = ' '
            vsancio[i] = ' '
         ENDFOR
         SELE 18
         rec6 = RECCOUNT()
         FOR F = 1 TO rec6
            GO F
            IF ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mloc)))
               conta14 = conta14 + 1
               STORE numero TO nume[conta14]
               STORE jugador  TO sancio[conta14]
               STORE tamarillas TO ama[conta14]
               STORE trojas TO roja[conta14]
               STORE  motivo TO moti[conta14]
            ENDIF
         ENDFOR
         STORE 0 TO conta14
         SELE 18
         rec6 = RECCOUNT()
         FOR F = 1 TO rec6
            GO F
            IF ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mvis)))
               conta14 = conta14 + 1
               STORE numero TO vnume[conta14]
               STORE jugador  TO vsancio[conta14]
               STORE tamarillas TO vama[conta14]
               STORE trojas TO vroja[conta14]
               STORE  motivo TO vmoti[conta14]
            ENDIF
         ENDFOR
      ENDIF
      IF sw10<=0
         WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN PARTIDO CON FECHA'
      ENDIF
   ENDIF
   IF sw9 <= 0
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO'
   ENDIF
   SELE H
   SET FILTER TO (ALLT(mcodi)=ALLT(codigoparti))
   REPORT FORM C:\sysdepor\resultados TO PRINTER
   WAIT WINDOWS 'INGRESE LA MISMA HOJA AL LADO CONTRARIO PARA CONTINUAR CON LA IMPRESION'
   REPORT FORM C:\sysdepor\contires TO PRINTER
   SET FILTER TO
   RETURN

   PROCEDURE creres
   DO WHILE .T.
      CLEAR
      SELE 19
      s = RECCOUNT()
      GO TOP
      STORE 0 TO sw9,sw10
      FOR i = 1 TO s
         GO i
         IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1)= 'F'))
            sw9 = sw9 + 1
```

```
      ENDIF
   ENDFOR
   IF (sw9>0)
      SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA   ') +
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
         TITLE " ESCOJA UN EQUIPO PARA BUSCAR SUS PARTIDOS"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codiequipo TO mcodi
      STORE nombre TO mnom
      SET FILTER TO
      SELE H
      s = RECCOUNT()
      FOR i = 1 TO s
         GO i
         IF (((ALLT(local) = ALLT(mnom) .OR. ALLT(visi) = ALLT(mnom))) .AND. (confecha='*'))
            sw10 = sw10 + 1
         ENDIF
      ENDFOR
      IF sw10 >0
SET FILTER TO ((ALLT(local) = ALLT(mnom) .OR. ALLT(visi) = ALLT(mnom)) .AND. (confecha='*') .AND.(jugado =
         DEFINE POPUP ayuda FROM 2,0 PROMPT FIELD local + ' ' + visi + can + TRANSFORM(fechapar,'99/99/99');
            TITLE "ESCOJA UN PARTIDO"
         ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
         ACTIVATE POPUP ayuda
         STORE codigoparti TO mcodi
         STORE codilocal TO mcodloc
         STORE codivisita TO mcodvisi
         STORE local TO mloc
         STORE visi TO mvis
         STORE categoria TO mcate
         STORE fechapar TO mfe
         STORE can TO mcancha
         SET FILTER TO
         DO WHILE .T.
            CLEAR
            SELE C
            GO 1
            STORE liga TO mliga
            @0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
            @0.5,15 SAY mliga FONT "ARIAL",14
            @1.9,30 SAY " COMITE DE FUTBOL" FONT "ARIAL",10
            @3.3,0.3 TO 5,25.5 DOUBLE
            @3.3,25.5 TO 5,51 DOUBLE
            @3.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
            @3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
            @3.7,26 SAY "Estadio:" FONT "ARIAL",8
            @3.7,52 SAY "Categoria:" FONT "ARIAL",8
            @3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
            @3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
            @3.7,62 SAY mcate FONT "ARIAL",8
            @5,0.3 TO 7,77.5 DOUBLE
            @7,0.3 TO 9,10 DOUBLE
            @7,10 TO 9,67 DOUBLE
            @7,67 TO 9,77.5 DOUBLE
            @5.5,1 SAY "CLUB: (L)" FONT "ARIAL",8
            @5.5,10 SAY mloc
            @7.5,4 SAY "No" FONT "ARIAL",9
            @7.5,30 SAY " NOMBRES Y APELLIDOS " FONT " ARIAL",9
            @7.5,68 SAY "GOLES" FONT "ARIAL",9
```

```
@9,0.3 TO 10,10 DOUBLE
@9,10 TO 10,67 DOUBLE
@9,67 TO 10,77.5 DOUBLE
@10,0.3 TO 11,10 DOUBLE
@10,10 TO 11,67 DOUBLE
@10,67 TO 11,77.5 DOUBLE
@11,0.3 TO 12,10 DOUBLE
@11,10 TO 12,67 DOUBLE
@11,67 TO 12,77.5 DOUBLE
@12,0.3 TO 13,10 DOUBLE
@12,10 TO 13,67 DOUBLE
@12,67 TO 13,77.5 DOUBLE
@13,0.3 TO 14,10 DOUBLE
@13,10 TO 14,67 DOUBLE
@13,67 TO 14,77.5 DOUBLE
@14,0.3 TO 15,10 DOUBLE
@14,10 TO 15,67 DOUBLE
@14,67 TO 15,77.5 DOUBLE
@15,0.3 TO 16,10 DOUBLE
@15,10 TO 16,67 DOUBLE
@15,67 TO 16,77.5 DOUBLE
@16,0.3 TO 17,10 DOUBLE
@16,10 TO 17,67 DOUBLE
@16,67 TO 17,77.5 DOUBLE
@17,0.3 TO 18,10 DOUBLE
@17,10 TO 18,67 DOUBLE
@17,67 TO 18,77.5 DOUBLE
@18,0.3 TO 19,10 DOUBLE
@18,10 TO 19,67 DOUBLE
@18,67 TO 19,77.5 DOUBLE
@19,0.3 TO 20,10 DOUBLE
@19,10 TO 20,67 DOUBLE
@19,67 TO 20,77.5 DOUBLE
contador = 0
mco2 = 0
DECLARE jugador[15]
DECLARE numero[15]
DECLARE goles[15]
DECLARE entra[4]
DECLARE sale[4]
DECLARE numeentra[4]
DECLARE numesale[4]
FOR i = 1 TO 15
   jugador[i] = ' '
   numero[i] = 0
   goles[i] = 0
ENDFOR
FOR i = 1 TO 4
   entra[i] = ' '
   sale[i] = ' '
   numeentra= 0
   numesale = 0
ENDFOR
SELE 16
SET FILTER TO ((ALLT(mcodloc)=ALLT(codigoequi)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mloc)))
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre + apellido + TRANSFORM(numecarnet,'99');
   TITLE "ESCOJA UN JUGADOR"
DO WHILE (mco2 <11)
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
```

```
      STORE nombre TO mnom
      STORE numecarnet TO mnume
      STORE apellido TO mape
      STORE SPACE(50) TO mcomple
      STORE (ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape)) TO mcomple
      FOR i = 1 TO 15
         IF (jugador[i] = (ALLT(mcomple)))
            sw = 1
         ENDIF
      ENDFOR
      IF (sw = 0)
         @9.1 + contador,15 SAY mcomple FONT "ARIAL",7.7
         @9.1 + contador,3 SAY mnume FONT "ARIAL",7.7
         contador = contador + 1
         @9.1 +contador-1,69 GET goles[contador] PICT '99' FONT "arial",7.7
         READ
         jugador[contador]= ALLT(mcomple)
         numero[contador] = mnume
      ENDIF
      IF (sw=1)
         WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA ESTA EN LA LISTA'
         sw = 0
      ENDIF
      STORE 0 TO op27
      @20.3,0.3 TO 25,77.5 CLEAR
      @26.1,5 GET op27 picture'@*th \<MAS JUGADORES;\<TERMINA' SIZE 2,25,10
      READ CYCLE
      IF op27 = 2
         STORE mco2 TO contador
         mco2 = 12
      ENDIF
   ENDDO
   SET FILTER TO
   STORE 0 TO op2
   @20.3,0.3 TO 25,77.5 CLEAR
   @26.1,5 GET op2 picture'@*th \<CONTINUA;\<CAMBIA' SIZE 2,25,10
   READ CYCLE
   IF op2 = 1
      DO grabal IN C:\sysdepor\futbol1
      EXIT
   ENDIF
   IF op2 = 2
      LOOP
   ENDIF
ENDDO
DO WHILE .T.
   STORE 0 TO op10
   @25.3,0.3 TO 27,77.5 CLEAR
   @26.1,5 GET op10 picture'@*th \<REALIZA CAMBIOS;\<NO REALIZO CAMBIOS' SIZE 2,25,10
   READ CYCLE
   IF op10 = 1
      STORE 1 TO sw2
      EXIT
   ENDIF
   IF op10 = 2
      STORE 0 TO sw2
   ENDIF
   EXIT
ENDDO
IF sw2 = 1
   DO WHILE .T.
```

```
@21.9,5 TO 26,77.5 CLEAR
@20,30 SAY "C A M B I O S"
@21,0.3 TO 22,35 DOUBLE
@21,35 TO 22,67 DOUBLE
@21,67 TO 22,77.5 DOUBLE
@21.1,10 SAY "S   A   L   E" FONT "ARIAL",7.7
@21.1,43 SAY "  E   N   T   R   A" FONT "ARIAL",7.7
@22,0.3 TO 23,10 DOUBLE
@22,10 TO 23,35 DOUBLE
@22,35 TO 23,45 DOUBLE
@22,45 TO 23,67 DOUBLE
@22,67 TO 23,77.5 DOUBLE
@23,0.3 TO 24,10 DOUBLE
@23,10 TO 24,35 DOUBLE
@23,35 TO 24,45 DOUBLE
@23,45 TO 24,67 DOUBLE
@23,67 TO 24,77.5 DOUBLE
@24,0.3 TO 25,10 DOUBLE
@24,10 TO 25,35 DOUBLE
@24,35 TO 25,45 DOUBLE
@24,45 TO 25,67 DOUBLE
@24,67 TO 25,77.5 DOUBLE
@25,0.3 TO 26,10 DOUBLE
@25,10 TO 26,35 DOUBLE
@25,35 TO 26,45 DOUBLE
@25,45 TO 26,67 DOUBLE
@25,67 TO 26,77.5 DOUBLE
STORE 0 TO contador
DO WHILE .T.
   SELE 15
   SET FILTER TO ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mloc)))
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre +  TRANSFORM(numero,'99');
      TITLE "JUGADOR QUE SALE"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   contador = contador + 1
   FOR R = 1 TO 4
      IF (sale[R]= ALLT(nombre))
         WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA SALIO'
         R = 4
         contador= contador -1
         LOOP
      ENDIF
   ENDFOR
   STORE nombre TO sale[CONTADOR]
   STORE numero TO numesale[CONTADOR]
   @21.1 + contador,3 SAY numero FONT "ARIAL",7.7
   @21.1 + contador,10.5 SAY nombre FONT "ARIAL",7.7
   SELE 16
   SET FILTER TO ((ALLT(mcodloc)=ALLT(codigoequi)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mloc)))
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre + apellido + TRANSFORM(numecarnet,'99');
      TITLE "ESCOJA UN JUGADOR"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE nombre TO mnom
   STORE numecarnet TO mnume
   STORE apellido TO mape
   STORE SPACE(50) TO mcomple
   STORE (ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape)) TO mcomple
   FOR i = 1 TO 15
      IF (jugador[i] = (ALLT(mcomple)))
```

```
                sw = 1
             ENDIF
          ENDFOR

          IF (sw = 0)
             @21.1 + contador,46 SAY mcomple FONT "ARIAL",7.7
             @21.1 + contador,36 SAY mnume FONT "ARIAL",7.7
             jugador[contador+11]= ALLT(mcomple)
             numero[contador+11] = mnume
             @21.1 +contador,69 GET goles[contador+11] PICT '99' FONT "arial",7.7
             READ
             entra[CONTADOR]= mcomple
             numeentra[CONTADOR]= mnume
          ENDIF

          IF (sw=1)
             WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA ESTA JUGANDO'
             sw = 0
             STORE '      ' TO sale[CONTADOR]
             STORE 0 TO numesale[CONTADOR]
             contador = contador - 1
             LOOP
          ENDIF
          STORE 0 TO op4
          @25.3,0.3 TO 29,77.5 CLEAR
          @26.1,5 GET op4 picture'@*th \<MAS CAMBIOS;\<CONTINUA' SIZE 2,25,10
          READ CYCLE
          IF op4 = 2
             DO graba2 IN C:\sysdepor\futbol1
             EXIT
          ENDIF
          IF op4 = 1
             LOOP
          ENDIF
       ENDDO
       STORE 0 TO op3
       @25.3,0.3 TO 28.7,77.5 CLEAR
       @26.1,17 GET op3 picture'@*th \<CONTINUAR' SIZE 2,35,10
       READ CYCLE
       IF op3 = 1
          DO graba3 IN C:\sysdepor\futbol1
          EXIT
       ENDIF

       EXIT
    ENDDO
ENDIF
DO WHILE .T.
    CLEAR
    SELE C
    GO 1
    STORE liga TO mliga
    @0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
    @0.5,15 SAY mliga FONT "ARIAL",14
    @1.9,30 SAY " COMITE DE FUTBOL" FONT "ARIAL",10
    @3.3,0.3 TO 5,25.5 DOUBLE
    @3.3,25.5 TO 5,51 DOUBLE
    @3.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
    @3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
    @3.7,26 SAY "Estadio:" FONT "ARIAL",8
    @3.7,52 SAY "Categoria:" FONT "ARIAL",8
```

```
@3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
@3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
@3.7,62 SAY mcate FONT "ARIAL",8
@5,0.3 TO 7,77.5 DOUBLE
@7,0.3 TO 9,10 DOUBLE
@7,10 TO 9,67 DOUBLE
@7,67 TO 9,77.5 DOUBLE
@5.5,1 SAY "CLUB: (V)" FONT "ARIAL",8
@5.5,10 SAY mvis
@7.5,4 SAY "No" FONT "ARIAL",9
@7.5,30 SAY " NOMBRES Y APELLIDOS " FONT " ARIAL",9
@7.5,68 SAY "GOLES" FONT "ARIAL",9
@9,0.3 TO 10,10 DOUBLE
@9,10 TO 10,67 DOUBLE
@9,67 TO 10,77.5 DOUBLE
@10,0.3 TO 11,10 DOUBLE
@10,10 TO 11,67 DOUBLE
@10,67 TO 11,77.5 DOUBLE
@11,0.3 TO 12,10 DOUBLE
@11,10 TO 12,67 DOUBLE
@11,67 TO 12,77.5 DOUBLE
@12,0.3 TO 13,10 DOUBLE
@12,10 TO 13,67 DOUBLE
@12,67 TO 13,77.5 DOUBLE
@13,0.3 TO 14,10 DOUBLE
@13,10 TO 14,67 DOUBLE
@13,67 TO 14,77.5 DOUBLE
@14,0.3 TO 15,10 DOUBLE
@14,10 TO 15,67 DOUBLE
@14,67 TO 15,77.5 DOUBLE
@15,0.3 TO 16,10 DOUBLE
@15,10 TO 16,67 DOUBLE
@15,67 TO 16,77.5 DOUBLE
@16,0.3 TO 17,10 DOUBLE
@16,10 TO 17,67 DOUBLE
@16,67 TO 17,77.5 DOUBLE
@17,0.3 TO 18,10 DOUBLE
@17,10 TO 18,67 DOUBLE
@17,67 TO 18,77.5 DOUBLE
@18,0.3 TO 19,10 DOUBLE
@18,10 TO 19,67 DOUBLE
@18,67 TO 19,77.5 DOUBLE
@19,0.3 TO 20,10 DOUBLE
@19,10 TO 20,67 DOUBLE
@19,67 TO 20,77.5 DOUBLE
mco2 = 0
contador = 0
DECLARE jugador[15]
DECLARE numero[15]
DECLARE goles[15]
DECLARE entra[4]
DECLARE sale[4]
DECLARE numeentra[4]
DECLARE numesale[4]
FOR i = 1 TO 15
   jugador[i] = ' '
   numero[i] = 0
   goles[i] = 0
ENDFOR
FOR i = 1 TO 4
   entra[i] = ' '
```

```
      sale[i] = ' '
      numeentra= 0
      numesale = 0
   ENDFOR
   SELE 16
   SET FILTER TO ((ALLT(mcodvisi)=ALLT(codigoequi)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mvis)))
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre + apellido + TRANSFORM(numecarnet,'99');
      TITLE "ESCOJA UN JUGADOR"
   DO WHILE (mco2 <11)
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE nombre TO mnom
      STORE numecarnet TO mnume
      STORE apellido TO mape
      STORE SPACE(50) TO mcomple
      STORE (ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape)) TO mcomple
      FOR i = 1 TO 15
         IF (jugador[i] = (ALLT(mcomple)))
            sw = 1
         ENDIF
      ENDFOR
      IF (sw = 0)
         @9.1 + contador,15 SAY mcomple FONT "ARIAL",7.7
         @9.1 + contador,3 SAY mnume FONT "ARIAL",7.7
         contador = contador + 1
         @9.1 +contador-1,69 GET goles[contador] PICT '99' FONT "arial",7.7
         READ
         jugador[contador]= ALLT(mcomple)
         numero[contador] = mnume
      ENDIF

      IF (sw=1)
         WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA ESTA EN LA LISTA'
         sw = 0
      ENDIF
      STORE 0 TO op27
      @20.3,0.3 TO 25,77.5 CLEAR
      @26.1,5 GET op27 picture'@*th \<MAS JUGADORES;\<TERMINA' SIZE 2,25,10
      READ CYCLE
      IF op27 = 2
         STORE mco2 TO contador
         mco2 = 12
      ENDIF
   ENDDO
   SET FILTER TO
   STORE 0 TO op2
   @25.3,0.3 TO 28.7,77.5 CLEAR
   @26.1,5 GET op2 picture'@*th \<CONTINUA;\<CAMBIE' SIZE 2,25,10
   READ CYCLE
   IF op2 = 1
      DO graba4 IN C:\sysdepor\futbol1
      EXIT
   ENDIF
   IF op2 = 2
      LOOP
   ENDIF
ENDDO
DO WHILE .T.
   STORE 0 TO op10,sw2
   @25.3,0.3 TO 29,77.5 CLEAR
   @26.1,5 GET op10 picture'@*th \<REALIZA CAMBIOS;\<NO REALIZO CAMBIOS' SIZE 2,25,10
```

```
      READ CYCLE
      IF op10 = 1
         STORE 1 TO sw2
         EXIT
      ENDIF
      IF op10 = 2
         STORE 0 TO sw2
      ENDIF
      EXIT
   ENDDO
   IF sw2 = 1
      DO WHILE .T.
         @21.9,5 TO 26,77.5 CLEAR
         @20,30 SAY "C A M B I O S"
         @21,0.3 TO 22,35 DOUBLE
         @21,35 TO 22,67 DOUBLE
         @21,67 TO 22,77.5 DOUBLE
         @21.1,10 SAY "S   A   L   E" FONT "ARIAL",7.7
         @21.1,43 SAY "  E   N   T   R   A" FONT "ARIAL",7.7
         @22,0.3 TO 23,10 DOUBLE
         @22,10 TO 23,35 DOUBLE
         @22,35 TO 23,45 DOUBLE
         @22,45 TO 23,67 DOUBLE
         @22,67 TO 23,77.5 DOUBLE
         @23,0.3 TO 24,10 DOUBLE
         @23,10 TO 24,35 DOUBLE
         @23,35 TO 24,45 DOUBLE
         @23,45 TO 24,67 DOUBLE
         @23,67 TO 24,77.5 DOUBLE
         @24,0.3 TO 25,10 DOUBLE
         @24,10 TO 25,35 DOUBLE
         @24,35 TO 25,45 DOUBLE
         @24,45 TO 25,67 DOUBLE
         @24,67 TO 25,77.5 DOUBLE
         @25,0.3 TO 26,10 DOUBLE
         @25,10 TO 26,35 DOUBLE
         @25,35 TO 26,45 DOUBLE
         @25,45 TO 26,67 DOUBLE
         @25,67 TO 26,77.5 DOUBLE
         STORE 0 TO contador
         DO WHILE .T.
            SELE 15
            SET FILTER TO ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mvis)))
            DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre +  TRANSFORM(numero,'99');
               TITLE "JUGADOR QUE SALE"
            ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
            ACTIVATE POPUP ayuda
            contador = contador + 1
            FOR R = 1 TO 4
               IF (sale[R]= ALLT(nombre))
                  WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA SALIO'
                  R = 4
                  contador= contador -1
                  LOOP
               ENDIF
            ENDFOR
            STORE nombre TO sale[CONTADOR]
            STORE numero TO numesale[CONTADOR]
            @21.1 + contador,3 SAY numero FONT "ARIAL",7.7
            @21.1 + contador,10.5 SAY nombre FONT "ARIAL",7.7
            SELE 16
```

```
            SET FILTER TO ((ALLT(mcodvisi)=ALLT(codigoequi)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mvis)))
            DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre + apellido + TRANSFORM(numecarnet,'99');
               TITLE "ESCOJA UN JUGADOR PARA INGRESAR"
            ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
            ACTIVATE POPUP ayuda
            STORE nombre TO mnom
            STORE numecarnet TO mnume
            STORE apellido TO mape
            STORE SPACE(50) TO mcomple
            STORE (ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape)) TO mcomple
            FOR i = 1 TO 15
               IF (jugador[i] = (ALLT(mcomple)))
                  sw = 1
               ENDIF
            ENDFOR
            IF (sw = 0)
               @21.1 + contador,46 SAY mcomple FONT "ARIAL",7.7
               @21.1 + contador,36 SAY mnume FONT "ARIAL",7.7
               @21.1 +contador,69 GET goles[contador+11] PICT '99' FONT "arial",7.7
               READ
               jugador[contador+11]= ALLT(mcomple)
               numero[contador+11] = mnume
               entra[CONTADOR]= mcomple
               numeentra[CONTADOR]= mnume
            ENDIF
            IF (sw=1)
               WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA ESTA JUGANDO'
               sw = 0
               STORE '      ' TO sale[CONTADOR]
               STORE 0 TO numesale[CONTADOR]
               contador = contador - 1
               LOOP
            ENDIF
            STORE 0 TO op4
            @25.3,0.3 TO 29,77.5 CLEAR
            @26.1,5 GET op4 picture'@*th \<MAS CAMBIOS;\<CONTINUA' SIZE 2,25,10
            READ CYCLE
            IF op4 = 2
               DO graba5 IN C:\sysdepor\futbol1
               EXIT
            ENDIF
            IF op4 = 1
               LOOP
            ENDIF
         ENDDO
         STORE 0 TO op3
         @25.3,0.3 TO 29,77.5 CLEAR
         @26.1,17 GET op3 picture'@*th \<CONTINUAR' SIZE 2,35,10
         READ CYCLE
         IF op3 = 1
            DO graba6 IN C:\sysdepor\futbol1
            EXIT
         ENDIF
      ENDDO
   ENDIF
   DO WHILE .T.
      CLEAR
      SELE C
      GO 1
      STORE liga TO mliga
      @0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
```

```
@0.5,15 SAY mliga FONT "ARIAL",14
@1.9,30 SAY " COMITE DE FUTBOL" FONT "ARIAL",10
@3.3,0.3 TO 5,25.5 DOUBLE
@3.3,25.5 TO 5,51 DOUBLE
@3.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
@3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
@3.7,26 SAY "Estadio:" FONT "ARIAL",8
@3.7,52 SAY "Categoria:" FONT "ARIAL",8
@3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
@3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
@3.7,62 SAY mcate FONT "ARIAL",8
@5,0.3 TO 7,77.5 DOUBLE
@5.5,1 SAY "CLUB: (V)" FONT "ARIAL",8
@5.5,10 SAY mloc
@7,0.3 TO 9,77.5
@7.5,1 SAY "PRESENTA BALON: "
@9,0.3 TO 11,14
@9,14 TO 11,45
@9,45 TO 11,59
@9,59 TO 11,77.5
STORE 0 TO op7,op8,op9
STORE SPACE(5) TO mhor1,mhor2
@7.5,20 GET op7 PICT '@*C SI'
@7.5,40 GET op8 PICT '@*C NO'
@9.1,1 SAY 'Hora de inicio ' FONT "arial",7.5
@10.1,1 SAY 'Primer tiempo :' FONT "arial",7.5
@9.1,46 SAY 'Hora de inicio ' FONT "arial",7.5
@10.1,46 SAY 'Segundo tiempo :' FONT "arial",7.5
@10,20 GET mhor1 PICT '99h99'
@10,65 GET mhor2 PICT '99h99'
READ
@11,0.3 TO 15,77.5 DOUBLE
@11.5,1 SAY "CLUB: (V)" FONT "ARIAL",8
@11.5,10 SAY mvis
@13,0.3 TO 15,77.5
@13.5,1 SAY "PRESENTA BALON: "
STORE 0 TO op10,op11,op12
@13.5,20 GET op10 PICT '@*C SI'
@13.5,40 GET op11 PICT '@*C NO'
READ
DO WHILE .T.
   STORE 0 TO rptl,rstl,rfl,rptv,rstv,rfv,tl,tv
   @15,0.3 TO 20,77.5 DOUBLE
   @15.5,23 SAY " M   A   R   C   A   D   O   R"
   @16.5,0.3 TO 20,23 DOUBLE
   @16.5,23 TO 20,55 DOUBLE
   @16.5,55 TO 20,77.5 DOUBLE
   @17,1 SAY "RESULTADOS      L       V " FONT "ARIAL",10
   @18,1 SAY "Primer Tiempo            x     " FONT "ARIAL",10
   @17,24 SAY "RESULTADOS           L          V " FONT "ARIAL",10
   @18,24 SAY "Segundo Tiempo               x     " FONT "ARIAL",10
   @17,56 SAY "RESULTADOS     L       V " FONT "ARIAL",10
   @18,56 SAY "Final Tiempo           x     " FONT "ARIAL",10
   @18,14 GET rptl PICT '99' FONT "Arial",10
   @18,19 GET rptv PICT '99' FONT "Arial",10
   @18,40 GET rstl PICT '99' FONT "Arial",10
   @18,47 GET rstv PICT '99' FONT "Arial",10
   READ
   SELE 15
   t = RECCOUNT()
   FOR D = 1 TO t
```

```
            GO D
            IF ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mloc)))
               tl = numegol + tl
            ENDIF
            IF ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mvis)))
               tv = numegol + tv
            ENDIF
         ENDFOR
         rfl = rptl + rstl
         rfv = rptv + rstv
         IF ((rfl=tl) .AND. (rfv = tv))
            @18,68 SAY rfl PICT '99' FONT "Arial",10
            @18,74 SAY rfv PICT '99' FONT "Arial",10
            READ
            EXIT
         ENDIF
         IF ((rfl<>tl) .AND. (rfv<>tv))
            WAIT WINDOWS 'MALOS INGRESOS'
            LOOP
         ENDIF
      ENDDO
      SELE H
      W = RECCOUNT()
      FOR j = 1 TO W
         GO j
IF ((fechapar=mfe).AND.(ALLT(can)= ALLT(mcancha)).AND.(ALLT(local)=ALLT(mloc)) .AND.(ALLT(visi)=ALLT(mvis
            REPLACE jugado WITH '*'
            REPLACE reslocalt WITH rptl
            REPLACE resloca2t WITH rstl
            REPLACE resvisilt WITH rptv
            REPLACE resvisi2t WITH rstv
            REPLACE reslocafi WITH rfl
            REPLACE resvisifi WITH rfv
            IF op7 = 1
               REPLACE balonlocal WITH 'SI'
            ELSE
               REPLACE balonlocal WITH 'NO'
            ENDIF

            IF op10 = 1
               REPLACE balonvisi  WITH 'SI'
            ELSE
               REPLACE balonvisi  WITH 'NO'
            ENDIF
            REPLACE horainilt WITH mhor1
            REPLACE horaini2t WITH mhor2
         ENDIF
      ENDFOR
      contador = 0
      @20,0.3 TO 25,77.5
      @21.1,1 SAY "CLUB: (L)" FONT "ARIAL",8
      @21.1,10 SAY mloc
      @22,1 SAY "Jugadores mal uniformados:"
      DO WHILE .T.
         STORE 0 TO op14
         @26.1,5 GET op14 picture'@*th \<HUBO MAL UNIFORMADOS;\<NO LOS HUBO' SIZE 2,25,10
         READ CYCLE
         IF op14 = 1
            STORE 0 TO sw4
         ENDIF
         IF op14 = 2
```

```
               STORE 1 TO sw4
            ENDIF
            IF sw4=1
               EXIT
            ENDIF
            IF sw4=0
               SELE 15
               SET FILTER TO ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mloc)))
               DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre +  TRANSFORM(numero,'99');
                  TITLE "JUGADORES LOCALES MAL UNIFORMADOS"
               ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
               ACTIVATE POPUP ayuda
               STORE codiparti TO mcodiparti
               STORE equipo TO mequi
               STORE nombre TO mjuga
               @22+contador,35 SAY mjuga FONT 'ARIAL', 10
               contador = contador  + 1
               STORE 0 TO sw3
               SELE 17
               v= RECCOUNT()
               FOR t= 1 TO v
                  GO t
IF ((ALLT(codiparti) = ALLT(mcodiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mequi)) .AND.(ALLT(jugador)=ALLT(mjuga
                     sw3= 1
                  ENDIF
               ENDFOR
               IF (sw3 = 1)
                  contador = contador - 1
                  WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA ESTA EN LA LISTA'
                  LOOP
               ENDIF
               IF (sw3 = 0)
                  SELE 17
                  APPEND BLANK
                  REPLACE codiparti WITH mcodiparti
                  REPLACE equipo WITH mequi
                  REPLACE jugador  WITH mjuga
               ENDIF
               STORE 0 TO op13
               @25.3,0.3 TO 29,77.5 CLEAR
               @26.1,5 GET op13 picture'@*th \<MAS MALUNIFORMADOS;\<SALIR' SIZE 2,25,10
               READ CYCLE
               IF op13 = 1
                  LOOP
               ENDIF
               IF op13 = 2
                  EXIT
               ENDIF
            ENDIF
         ENDDO
         @25.3,0.3 TO 29,77.5 CLEAR
         @26.1,17 GET op12 picture'@*th \<CONTINUAR' SIZE 2,35,10
         READ CYCLE
         IF op12 = 1
            EXIT
         ENDIF
      ENDDO
      CLEAR
      contador = 0
      @0,0.3 TO 5,77.5
      @1.1,1 SAY "CLUB: (V)" FONT "ARIAL",8
```

```
      @1.1,10 SAY mvis
      @2,1 SAY "Jugadores mal uniformados:"
      DO WHILE .T.
         STORE 0 TO sw4
         STORE 0 TO op14
         @26.1,5 GET op14 picture'@*th \<HUBO MAL UNIFORMADOS;\<NO LOS HUBO' SIZE 2,25,10
         READ CYCLE
         IF op14 = 1
            STORE 0 TO sw4
         ENDIF
         IF op14 = 2
            STORE 1 TO sw4
         ENDIF
         IF sw4=1
            EXIT
         ENDIF
         IF sw4=0
            SELE 15
            SET FILTER TO ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mvis)))
            DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre +  TRANSFORM(numero,'99');
               TITLE "JUGADORES VISITANTES MAL UNIFORMADOS"
            ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
            ACTIVATE POPUP ayuda
            STORE codiparti TO mcodiparti
            STORE equipo TO mequi
            STORE nombre TO mjuga
            @2+contador,35 SAY mjuga FONT 'ARIAL', 10
            contador = contador  + 1
            STORE 0 TO sw3
            SELE 17
            v= RECCOUNT()
            FOR t= 1 TO v
               GO t
IF ((ALLT(codiparti) = ALLT(mcodiparti)).AND.(ALLT(equipo) = ALLT(mequi)) .AND.(ALLT(jugador)=ALLT(mjuga
                  sw3= 1
               ENDIF
            ENDFOR
            IF (sw3 = 1)
               contador = contador - 1
               WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA ESTA EN LA LISTA'
               LOOP
            ENDIF
            IF (sw3 = 0)
               SELE 17
               APPEND BLANK
               REPLACE codiparti WITH mcodiparti
               REPLACE equipo WITH mequi
               REPLACE jugador  WITH mjuga
            ENDIF
            STORE 0 TO op13
            @25.3,0.3 TO 29,77.5 CLEAR
            STORE 0 TO op13
            @26.1,5 GET op13 picture'@*th \<MAS MALUNIFORMADOS;\<SALIR' SIZE 2,25,10
            READ CYCLE
            IF op13 = 1
               LOOP
            ENDIF
            IF op13 = 2
               EXIT
            ENDIF
         ENDIF
```

```
ENDDO
@0,0.3 TO 5,77.5
@1.1,1 SAY "CLUB: (V)" FONT "ARIAL",8
@4.95,0.3 TO 15,77.5
@5.3,2 SAY 'No'
@5.3,12 SAY 'JUGADOR SANCIONADO'
@6.3,12 SAY mloc
@5.3,36.8 SAY 'TARJETA'
@6.1,36.1 SAY 'Amarilla'
@5.3,44.35 SAY 'TARJETA'
@6.1,46 SAY 'Roja'
@5.3,60 SAY 'MOTIVO'
@7.2,0.3 TO 15,77.5
@8.7,0.3 TO 15,77.5
@10.3,0.3 TO 15,77.5
@11.8,0.3 TO 15,77.5
@13.3,0.3 TO 15,77.5
@4.95,6 TO 15,6
@4.95,36 TO 15,36
@4.95,44 TO 15,44
@4.95,52 TO 15,52
STORE 0 TO op14,sw4,contador
STORE 0 TO mama,mroja
@26.1,5 GET op14 picture'@!th \<HUBO SANCIONADOS;\<NO LOS HUBO' SIZE 2,25,10
READ CYCLE
IF op14 = 1
   STORE 0 TO sw4
ENDIF
IF op14 = 2
   STORE 1 TO sw4
ENDIF
DO WHILE .T.
   IF sw4=1
      EXIT
   ENDIF
   IF sw4=0
      SELE 15
      SET FILTER TO ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mloc)))
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre +  TRANSFORM(numero,'99');
         TITLE "JUGADORES LOCALES SANCIONADOS"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE numero TO mnum
      STORE codiparti TO mcodiparti
      STORE equipo TO mequi
      STORE nombre TO mjuga
      STORE  'MAL COMPORTAMIENTO' TO mcad1
      @7.5+contador,2.7 SAY mnum pict'99'
      @7.5+contador,7.2 SAY mjuga FONT 'ARIAL', 11
      @7.5+contador,39 GET mama PICT '99'
      @7.5+contador,47 GET mroja PICT '99'
@7.2+contador,53 GET mcad1 FUNCTION '^ AGRESION ARBITRO;AGRESION RIVAL;DOS AMARILLAS;MAL COMPORTAMIEN
      READ
      contador = contador  + 1.45
      STORE 0 TO sw3
      SELE 18
      v= RECCOUNT()
      FOR t= 1 TO v
         GO t
IF ((ALLT(codiparti) = ALLT(mcodiparti)).AND.(ALLT(equipo) = ALLT(mequi)).AND.(ALLT(jugador)=ALLT(mjuga
            sw3= 1
```

```
 @23,67 TO 24,77.5 DOUBLE
 @24,0.3 TO 25,10 DOUBLE
 @24,10 TO 25,35 DOUBLE
 @24,35 TO 25,45 DOUBLE
 @24,45 TO 25,67 DOUBLE
 @24,67 TO 25,77.5 DOUBLE
 @25,0.3 TO 26,10 DOUBLE
 @25,10 TO 26,35 DOUBLE
 @25,35 TO 26,45 DOUBLE
 @25,45 TO 26,67 DOUBLE
 @25,67 TO 26,77.5 DOUBLE
 STORE 0 TO rec2,con3
 SELE 14
 rec2 = RECCOUNT()
 FOR i = 1 TO rec2
    GO i
    IF ((codiparti = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mloc)))
       con3 = con3 + 1
       entra[con3] = entra
       sale[con3] = sale
       goles[11+con3]= golesentra
       numeentra[con3] = numeentra
       numesale[con3] = numesale
    ENDIF
 ENDFOR
 FOR i= 1 TO con3
    @21.1 + i,3 SAY numesale[i] FONT "ARIAL",7.7
    @21.1 + i,10.5 SAY sale[i] FONT "ARIAL",7.7
    @21.1 + i,36 SAY numeentra[i] FONT "ARIAL",7.7
    @21.1 + i,46 SAY entra[i] FONT "ARIAL",7.7
    @21.1 + i,69 SAY goles[i+11] FONT "arial",7.7
 ENDFOR
 STORE 0 TO op10
 @25.3,0.3 TO 27,77.5 CLEAR
 @26.1,5 GET op10 picture'@*th \<REALIZA CAMBIOS;\<NO REALIZO CAMBIOS' SIZE 2,25,10
 READ CYCLE
 IF op10 = 1
    STORE 1 TO sw2
 ENDIF
 IF op10 = 2
    STORE 0 TO sw2
 ENDIF
 STORE 0 TO con4
 FOR i = 1 TO 11
    jugador[i] = ' '
    numero[i] = 0
    goles[i] = 0
 ENDFOR
 FOR i = 1 TO 4
    entra[i] = ' '
    sale[i] = ' '
    numeentra[i]= 0
    numesale[i] = 0
 ENDFOR
 IF sw2= 1
    DO WHILE (con4 <=con3)
       @21.9,5 TO 26,77.5 CLEAR
       @20,30 SAY "C A M B I O S"
       @21,0.3 TO 22,35 DOUBLE
       @21,35 TO 22,67 DOUBLE
       @21,67 TO 22,77.5 DOUBLE
```

```
@21.1,10 SAY "S   A   L   E" FONT "ARIAL",7.7
@21.1,43 SAY "  E   N   T   R   A" FONT "ARIAL",7.7
@22,0.3 TO 23,10 DOUBLE
@22,10 TO 23,35 DOUBLE
@22,35 TO 23,45 DOUBLE
@22,45 TO 23,67 DOUBLE
@22,67 TO 23,77.5 DOUBLE
@23,0.3 TO 24,10 DOUBLE
@23,10 TO 24,35 DOUBLE
@23,35 TO 24,45 DOUBLE
@23,45 TO 24,67 DOUBLE
@23,67 TO 24,77.5 DOUBLE
@24,0.3 TO 25,10 DOUBLE
@24,10 TO 25,35 DOUBLE
@24,35 TO 25,45 DOUBLE
@24,45 TO 25,67 DOUBLE
@24,67 TO 25,77.5 DOUBLE
@25,0.3 TO 26,10 DOUBLE
@25,10 TO 26,35 DOUBLE
@25,35 TO 26,45 DOUBLE
@25,45 TO 26,67 DOUBLE
@25,67 TO 26,77.5 DOUBLE
STORE 0 TO contador
SELE 15
SET FILTER TO ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)).AND.(ALLT(equipo)=ALLT(mloc)).AND.(tiempo='P'))
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre +  TRANSFORM(numero,'99');
   TITLE "JUGADOR QUE SALE"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
contador = contador + 1
FOR R = 1 TO 4
   IF (sale[R]= ALLT(nombre))
      WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA SALIO'
      R = 4
      contador= contador -1
      LOOP
   ENDIF
ENDFOR
STORE nombre TO sale[CONTADOR]
STORE numero TO numesale[CONTADOR]
@21.1 + contador,3 SAY numero FONT "ARIAL",7.7
@21.1 + contador,10.5 SAY nombre FONT "ARIAL",7.7
SELE 16
SET FILTER TO ((ALLT(mcodloc)=ALLT(codigoequi)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mloc)))
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre + apellido + TRANSFORM(numecarnet,'99');
   TITLE "ESCOJA UN JUGADOR"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE nombre TO mnom
STORE numecarnet TO mnume
STORE apellido TO mape
STORE SPACE(50) TO mcomple
STORE (ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape)) TO mcomple
FOR i = 1 TO 15
   IF (jugador[i] = (ALLT(mcomple)))
      sw = 1
   ENDIF
ENDFOR
   IF (sw = 0)
   @21.1 + contador,46 SAY mcomple FONT "ARIAL",7.7
   @21.1 + contador,36 SAY mnume FONT "ARIAL",7.7
```

```
                jugador[contador+11]= ALLT(mcomple)
                numero[contador+11] = mnume
                entra[CONTADOR]= mcomple
                numeentra[CONTADOR]= mnume
             ENDIF
             IF (sw=1)
                WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA ESTA JUGANDO'
                sw = 0
                STORE '      ' TO sale[CONTADOR]
                STORE 0 TO numesale[CONTADOR]
                contador = contador - 1
                LOOP
             ENDIF
             FOR m = 12 TO (11+contador)
                STORE 0 TO gol
                @22.1 +K,69 GET goles[m] PICT '99' FONT "arial",7.7
                con4 = con4 + 1
                READ
                K = K + 1
             ENDFOR
             DO graba11 IN C:\sysdepor\futbol1
             STORE 0 TO op3
      @25.3,0.3 TO 28.7,77.5 CLEAR
             @26.1,17 GET op3 picture'@*th \<CONTINUAR' SIZE 2,35,10
             READ CYCLE
             IF op3 = 1
                DO graba12 IN C:\sysdepor\futbol1
                EXIT
             ENDIF

             EXIT
          ENDDO
       ENDIF
       STORE 0 TO op7,op8,op9,op10,op11
       STORE SPACE(5) TO mhor1,mhor2
       SELE H
       W = RECCOUNT()
       FOR j = 1 TO W
          GO j
IF ((fechapar=mfe) .AND. (ALLT(can)= ALLT(mcancha)) .AND. (ALLT(local)=ALLT(mloc)) .AND.(ALLT(visi)=ALLT(mvis
             STORE reslocal1 TO rpt1
             STORE resloca2t TO rst1
             STORE resvisil1 TO rptv
             STORE resvisi2t TO rstv
             STORE reslocafi TO rf1
             STORE resvisifi TO rfv
             IF balonlocal = 'SI'
                STORE 1 TO op7
             ELSE
                STORE 1 TO op8
             ENDIF

             IF balonvisi = 'SI'
                STORE 1 TO op10
             ELSE
                STORE 1 TO op11
             ENDIF

             STORE horainil1 TO mhor1
             STORE horaini2t TO mhor2
          ENDIF
```

```
ENDFOR
CLEAR
SELE C
GO 1
STORE liga TO mliga
@0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
@0.5,15 SAY mliga FONT "ARIAL",14
@1.9,30 SAY " COMITE DE FUTBOL" FONT "ARIAL",10
@3.3,0.3 TO 5,25.5 DOUBLE
@3.3,25.5 TO 5,51 DOUBLE
@3.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
@3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
@3.7,26 SAY "Estadio:" FONT "ARIAL",8
@3.7,52 SAY "Categoria:" FONT "ARIAL",8
@3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
@3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
@3.7,62 SAY mcate FONT "ARIAL",8
@5,0.3 TO 7,77.5 DOUBLE
@5.5,1 SAY "CLUB: (L)" FONT "ARIAL",8
@5.5,10 SAY mloc
@7,0.3 TO 9,77.5
@7.5,1 SAY "PRESENTA BALON: "
@9,0.3 TO 11,14
@9,14 TO 11,45
@9,45 TO 11,59
@9,59 TO 11,77.5
@7.5,20 GET op7 PICT '@*C SI'
@7.5,40 GET op8 PICT '@*C NO'
@9.1,1 SAY 'Hora de inicio ' FONT "arial",7.5
@10.1,1 SAY 'Primer tiempo :' FONT "arial",7.5
@9.1,46 SAY 'Hora de inicio ' FONT "arial",7.5
@10.1,46 SAY 'Segundo tiempo :' FONT "arial",7.5
@10,20 SAY mhor1 PICT '99h99'
@10,65 SAY mhor2 PICT '99h99'
@11,0.3 TO 15,77.5 DOUBLE
@11.5,1 SAY "CLUB: (V)" FONT "ARIAL",8
@11.5,10 SAY mvis
@13,0.3 TO 15,77.5
@13.5,1 SAY "PRESENTA BALON: "
@13.5,20 GET op10 PICT '@*C SI'
@13.5,40 GET op11 PICT '@*C NO'
@15,0.3 TO 20,77.5 DOUBLE
@15.5,23 SAY " M   A   R   C   A   D   O   R"
@16.5,0.3 TO 20,23 DOUBLE
@16.5,23 TO 20,55 DOUBLE
@16.5,55 TO 20,77.5 DOUBLE
@17,1 SAY "RESULTADOS      L       V " FONT "ARIAL",10
@18,1 SAY "Primer Tiempo            x     " FONT "ARIAL",10
@17,24 SAY "RESULTADOS           L          V " FONT "ARIAL",10
@18,24 SAY "Segundo Tiempo                x     " FONT "ARIAL",10
@17,56 SAY "RESULTADOS     L       V " FONT "ARIAL",10
@18,56 SAY "Final Tiempo             x     " FONT "ARIAL",10
@18,14 SAY rptl PICT '99' FONT "Arial",10
@18,19 SAY rptv PICT '99' FONT "Arial",10
@18,40 SAY rstl PICT '99' FONT "Arial",10
@18,47 SAY rstv PICT '99' FONT "Arial",10
@18,68 SAY rfl PICT '99' FONT "Arial",10
@18,74 SAY rfv PICT '99' FONT "Arial",10
@20,0.3 TO 25,77.5
@21.1,1 SAY "CLUB: (L)" FONT "ARIAL",8
@21.1,10 SAY mloc
```

```
@22,1 SAY "Jugadores mal uniformados:"
STORE 0 TO rec4,G,conta2
SELE 17
rec4 = RECCOUNT()
FOR G = 1 TO rec4
   GO G
   IF ((codiparti = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mloc)))
      @22+conta2,35 SAY jugador FONT 'ARIAL', 10
      conta2 = conta2 + 1
   ENDIF
ENDFOR

STORE 0 TO op15,sw5
@26.1,5 GET op15 picture'@*th \<CAMBIAR;C\<ONTINUAR' SIZE 2,25,10
READ CYCLE
IF op15 = 1
   STORE 1 TO sw5
ENDIF
IF op15 = 2
   STORE 0 TO sw5
ENDIF
IF sw5 = 1
   DO WHILE .T.
      CLEAR
      SELE C
      GO 1
      STORE liga TO mliga
      @0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
      @0.5,15 SAY mliga FONT "ARIAL",14
      @1.9,30 SAY " COMITE DE FUTBOL" FONT "ARIAL",10
      @3.3,0.3 TO 5,25.5 DOUBLE
      @3.3,25.5 TO 5,51 DOUBLE
      @3.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
      @3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
      @3.7,26 SAY "Estadio:" FONT "ARIAL",8
      @3.7,52 SAY "Categoria:" FONT "ARIAL",8
      @3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
      @3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
      @3.7,62 SAY mcate FONT "ARIAL",8
      @5,0.3 TO 7,77.5 DOUBLE
      @5.5,1 SAY "CLUB: (L)" FONT "ARIAL",8
      @5.5,10 SAY mloc
      @7,0.3 TO 9,77.5
      @7.5,1 SAY "PRESENTA BALON: "
      @9,0.3 TO 11,14
      @9,14 TO 11,45
      @9,45 TO 11,59
      @9,59 TO 11,77.5
      STORE 0 TO op7,op8,op9
      STORE SPACE(5) TO mhor1,mhor2
      @7.5,20 GET op7 PICT '@*C SI'
      @7.5,40 GET op8 PICT '@*C NO'
      @9.1,1 SAY 'Hora de inicio ' FONT "arial",7.5
      @10.1,1 SAY 'Primer tiempo :' FONT "arial",7.5
      @9.1,46 SAY 'Hora de inicio ' FONT "arial",7.5
      @10.1,46 SAY 'Segundo tiempo :' FONT "arial",7.5
      @10,20 GET mhor1 PICT '99h99'
      @10,65 GET mhor2 PICT '99h99'
      READ
      @11,0.3 TO 15,77.5 DOUBLE
      @11.5,1 SAY "CLUB: (V)" FONT "ARIAL",8
```

```
                @11.5,10 SAY mvis
                @13,0.3 TO 15,77.5
                @13.5,1 SAY "PRESENTA BALON: "
                STORE 0 TO op10,op11,op12
                @13.5,20 GET op10 PICT '@*C SI'
                @13.5,40 GET op11 PICT '@*C NO'
                READ
                DO WHILE .T.
                   STORE 0 TO rptl,rstl,rfl,rptv,rstv,rfv,tl,tv
                   @15,0.3 TO 20,77.5 DOUBLE
                   @15.5,23 SAY " M   A   R   C   A   D   O   R"
                   @16.5,0.3 TO 20,23 DOUBLE
                   @16.5,23 TO 20,55 DOUBLE
                   @16.5,55 TO 20,77.5 DOUBLE
                   @17,1 SAY "RESULTADOS      L       V " FONT "ARIAL",10
                   @18,1 SAY "Primer Tiempo     x     " FONT "ARIAL",10
                   @17,24 SAY "RESULTADOS           L          V " FONT "ARIAL",10
                   @18,24 SAY "Segundo Tiempo             x     " FONT "ARIAL",10
                   @17,56 SAY "RESULTADOS     L       V " FONT "ARIAL",10
                   @18,56 SAY "Final Tiempo     x     " FONT "ARIAL",10
                   @18,14 GET rptl PICT '99' FONT "Arial",10
                   @18,19 GET rptv PICT '99' FONT "Arial",10
                   @18,40 GET rstl PICT '99' FONT "Arial",10
                   @18,47 GET rstv PICT '99' FONT "Arial",10
                   READ
                   SELE 15
                   t = RECCOUNT()
                   FOR D = 1 TO t
                      GO D
                      IF ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mloc)))
                         tl = numegol + tl
                      ENDIF
                      IF ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mvis)))
                         tv = numegol + tv
                      ENDIF
                   ENDFOR
                   rfl = rptl + rstl
                   rfv = rptv + rstv
                   IF ((rfl=tl) .AND. (rfv = tv))
                      @18,68 SAY rfl PICT '99' FONT "Arial",10
                      @18,74 SAY rfv PICT '99' FONT "Arial",10
                      READ
                      EXIT
                   ENDIF
                   IF ((rfl<>tl) .AND. (rfv<>tv))
                      WAIT WINDOWS 'MALOS INGRESOS'
                      LOOP
                   ENDIF
                ENDDO
                SELE H
                W = RECCOUNT()
                FOR j = 1 TO W
                  GO j
IF ((fechapar=mfe) .AND. (ALLT(can)= ALLT(mcancha)) .AND. (ALLT(local)=ALLT(mloc)) .AND.(ALLT(visi)=ALLT(mvis
                   REPLACE resloca1t WITH rptl
                   REPLACE resloca2t WITH rstl
                   REPLACE resvisi1t WITH rptv
                   REPLACE resvisi2t WITH rstv
                   REPLACE reslocafi WITH rfl
                   REPLACE resvisifi WITH rfv
                   IF op7 = 1
```

```
                    REPLACE balonlocal WITH 'SI'
                 ELSE
                    REPLACE balonlocal WITH 'NO'
                 ENDIF
                 IF opi0 = 1
                    REPLACE balonvisi  WITH 'SI'
                 ELSE
                    REPLACE balonvisi  WITH 'NO'
                 ENDIF
                 REPLACE horaini1t WITH mhor1
                 REPLACE horaini2t WITH mhor2
              ENDIF
           ENDFOR
           SELE 15
           contador = 0
           @20,0.3 TO 25,77.5
           @21.1,1 SAY "CLUB: (L)" FONT "ARIAL",8
           @21.1,10 SAY mloc
           @22,1 SAY "Jugadores mal uniformados:"
           STORE 0 TO conta13
           DECLARE maluni[5]
           FOR i = 1 TO 5
              maluni[i] = ' '
           ENDFOR
           DO WHILE conta13 < conta2
              STORE 0 TO opi4
              SELE 15
              SET FILTER TO ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mloc)))
              DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre +  TRANSFORM(numero,'99');
                 TITLE "JUGADORES LOCALES MAL UNIFORMADOS"
              ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
              ACTIVATE POPUP ayuda
              STORE nombre TO mjuga
              @22+contador,35 SAY mjuga FONT 'ARIAL', 10
              contador = contador  + 1
              STORE 0 TO sw3
              SELE 17
              v= RECCOUNT()
              FOR t= 1 TO v
                 GO t
IF ((ALLT(codiparti) = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mloc)) .AND.(ALLT(jugador)=ALLT(mjuga)))
                    sw3= 1
                 ENDIF
              ENDFOR
              IF (sw3 = 1)
                 contador = contador - 1
                 WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA ESTA EN LA LISTA'
                 LOOP
              ENDIF
              IF (sw3 = 0)
                 conta13 = conta13 + 1
                 maluni[conta13] = mjuga
              ENDIF
           ENDDO
           SELE 17
           STORE 0 TO otrocon
           rec4 = RECCOUNT()
           FOR G = 1 TO rec4
              GO G
              IF ((codiparti = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mloc)))
                 otrocon = otrocon + 1
```

```
            REPLACE jugador  WITH maluni[otrocon]
          ENDIF
          IF  otrocon = conta13
            R = rec4
          ENDIF
        ENDFOR
        @25.3,0.3 TO 29,77.5 CLEAR
        @26.1,17 GET op12 picture'@*th \<CONTINUAR' SIZE 2,35,10
        READ CYCLE
        IF op12 = 1
          EXIT
        ENDIF
      ENDDO
    ENDIF
    CLEAR
    STORE 0 TO conta2
    @0,0.3 TO 5,77.5
    @1.1,1 SAY "CLUB: (V)" FONT "ARIAL",8
    @1.1,10 SAY mvis
    @2,1 SAY "Jugadores mal uniformados:"
    SELE 17
    rec4 = RECCOUNT()
    FOR G = 1 TO rec4
      GO G
      IF ((codiparti = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mvis)))
        @2+conta2,35 SAY jugador FONT 'ARIAL', 10
        conta2 = conta2 + 1
      ENDIF
    ENDFOR
    STORE 0 TO op15,sw5
    @26.1,5 GET op15 picture'@*th \<CAMBIAR;C\<ONTINUAR' SIZE 2,25,10
    READ CYCLE
    IF op15 = 1
      STORE 1 TO sw5
    ENDIF
    IF op15 = 2
      STORE 0 TO sw5
    ENDIF

    IF sw5 = 1
      contador = 0
      @0,0.3 TO 5,77.5
      @1.1,1 SAY "CLUB: (V)" FONT "ARIAL",8
      @1.1,10 SAY mvis
      @2,1 SAY "Jugadores mal uniformados:"
      STORE 0 TO conta13
      DECLARE maluni2[5]
      FOR i = 1 TO 5
        maluni2[i] = ' '
      ENDFOR
      DO WHILE conta13 < conta2
        STORE 0 TO op14
        SELE 15
        SET FILTER TO ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mvis)))
        DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre +  TRANSFORM(numero,'99');
          TITLE "JUGADORES VISITANTES MAL UNIFORMADOS"
        ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
        ACTIVATE POPUP ayuda
        STORE nombre TO mjuga
        @2+contador,35 SAY mjuga FONT 'ARIAL', 10
        contador = contador  + 1
```

```
            STORE 0 TO sw3
            SELE 17
            v= RECCOUNT()
            FOR t= 1 TO v
               GO t
IF ((ALLT(codiparti) = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mvis)) .AND.(ALLT(jugador)=ALLT(mjuga)))
                  sw3= 1
               ENDIF
            ENDFOR
            IF (sw3 = 1)
               contador = contador - 1
               WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA ESTA EN LA LISTA'
               LOOP
            ENDIF
            IF (sw3 = 0)
               conta13 = conta13 + 1
               maluni2[conta13] = mjuga
            ENDIF
         ENDDO
         SELE 17
         STORE 0 TO otrocon
         rec4 = RECCOUNT()
         FOR G = 1 TO rec4
            GO G
            IF ((codiparti = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mvis)))
               otrocon = otrocon + 1
               REPLACE jugador  WITH maluni2[otrocon]
            ENDIF
            IF  otrocon = conta13
               R = rec4
            ENDIF
         ENDFOR
      ENDIF
      @0,0.3 TO 5,77.5
      @1.1,1 SAY "CLUB: (V)" FONT "ARIAL",8
      @4.95,0.3 TO 15,77.5
      @5.3,2 SAY 'No'
      @5.3,12 SAY 'JUGADOR SANCIONADO'
      @6.3,12 SAY mloc
      @5.3,36.8 SAY 'TARJETA'
      @6.1,36.1 SAY 'Amarilla'
      @5.3,44.35 SAY 'TARJETA'
      @6.1,46 SAY 'Roja'
      @5.3,60 SAY 'MOTIVO'
      @7.2,0.3 TO 15,77.5
      @8.7,0.3 TO 15,77.5
      @10.3,0.3 TO 15,77.5
      @11.8,0.3 TO 15,77.5
      @13.3,0.3 TO 15,77.5
      @4.95,6 TO 15,6
      @4.95,36 TO 15,36
      @4.95,44 TO 15,44
      @4.95,52 TO 15,52
      STORE 0 TO rec6,F,conta5,conta14
      SELE 18
      rec6 = RECCOUNT()
      FOR F = 1 TO rec6
         GO F
         IF ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mloc)))
            @7.5+conta5,2.7 SAY numero pict'99'
            @7.5+conta5,7.2 SAY jugador FONT 'ARIAL', 11
```

```
         @7.5+conta5,39 SAY tamarillas PICT '99'
         @7.5+conta5,47 SAY trojas PICT '99'
         @7.5+conta5,53 SAY motivo PICT 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAA'
         conta5 = conta5  + 1.45
         conta14 = conta14 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   STORE 0 TO op14,sw4,contador
   STORE 0 TO mama,mroja
   @26.1,5 GET op14 picture'@*th \<CAMBIAR;C\<ONTINUAR' SIZE 2,25,10
   READ CYCLE
   IF op14 = 1
      STORE 0 TO sw4
   ENDIF
   IF op14 = 2
      STORE 1 TO sw4
   ENDIF
   STORE 0 TO contodo
   IF sw4=0
      DECLARE sancio1[5]
      DECLARE nume[5]
      DECLARE moti[5]
      DECLARE ama[5]
      DECLARE rojas[5]
      FOR i = 1 TO 5
         sancio1[I] = ' '
         nume[I] = 0
         ama[I] = 0
         rojas[I] = 0
         moti[I] = ' '
      ENDFOR
      DO WHILE contodo <conta14
         SELE 15
         SET FILTER TO ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mloc)))
         DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre +  TRANSFORM(numero,'99');
            TITLE "JUGADORES LOCALES SANCIONADOS"
         ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
         ACTIVATE POPUP ayuda
         STORE numero TO mnum
         STORE codiparti TO mcodiparti
         STORE equipo TO mequi
         STORE nombre TO mjuga
         STORE  'MAL COMPORTAMIENTO' TO mcad1
         @7.5+contador,2.7 SAY mnum pict'99'
         @7.5+contador,7.2 SAY mjuga FONT 'ARIAL', 11
         @7.5+contador,39 GET mama PICT '99'
         @7.5+contador,47 GET mroja PICT '99'
@7.2+contador,53 GET mcad1 FUNCTION '^ AGRESION ARBITRO;AGRESION RIVAL;DOS AMARILLAS;MAL COMPORTAMIE
         READ
         contador = contador  + 1.45
         STORE 0 TO sw3
         SELE 18
         v= RECCOUNT()
         FOR t= 1 TO v
            GO t
IF ((ALLT(codiparti) = ALLT(mcodiparti)).AND.(ALLT(equipo)=ALLT(mequi)) .AND.(ALLT(jugador)=ALLT(mjug
               sw3= 1
            ENDIF
         ENDFOR
         IF (sw3 = 1)
            contador = contador - 1
```

```
            WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA ESTA EN LA LISTA'
            LOOP
         ENDIF
         IF (sw3 = 0)
            contodo = contodo + 1
            sancio1[CONTODO]=mjuga
            moti[CONTODO] = mcad1
            nume[CONTODO] = mnum
            ama[CONTODO] = mama
            rojas[CONTODO] = mroja
         ENDIF
      ENDDO
      STORE 0 TO p
      SELE 18
      rec6 = RECCOUNT()
      FOR F = 1 TO rec6
         GO F
         IF ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mloc)))
            p = p + 1
            REPLACE numero WITH nume[P]
            REPLACE codiparti WITH mcodiparti
            REPLACE equipo WITH mequi
            REPLACE jugador  WITH sancio1[P]
            REPLACE tamarillas WITH ama[P]
            REPLACE trojas WITH rojas[P]
            REPLACE motivo WITH moti[P]
         ENDIF
         IF p = contodo
            F = rec6
         ENDIF
      ENDFOR
   ENDIF
   @14.9,0.3 TO 25,77.5
   @15.3,2 SAY 'No'
   @15.3,12 SAY 'JUGADOR SANCIONADO'
   @16.3,12 SAY mvis
   @15.3,36.8 SAY 'TARJETA'
   @16.1,36.1 SAY 'Amarilla'
   @15.3,44.35 SAY 'TARJETA'
   @16.1,46 SAY 'Roja'
   @15.3,60 SAY 'MOTIVO'
   @17.2,0.3 TO 25,77.5
   @16.7,0.3 TO 25,77.5
   @20.3,0.3 TO 25,77.5
   @21.8,0.3 TO 25,77.5
   @23.3,0.3 TO 25,77.5
   @14.95,6 TO 25,6
   @14.95,36 TO 25,36
   @14.95,44 TO 25,44
   @14.95,52 TO 25,52
   STORE 0 TO rec6,F,conta5,conta14
   SELE 18
   rec6 = RECCOUNT()
   FOR F = 1 TO rec6
      GO F
      IF ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mvis)))
         @17.5+conta5,2.7 SAY numero pict'99'
         @17.5+conta5,7.2 SAY jugador FONT 'ARIAL', 11
         @17.5+conta5,39 SAY tamarillas PICT '99'
         @17.5+conta5,47 SAY trojas PICT '99'
         @17.5+conta5,53 SAY motivo PICT 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAA'
```

```
            conta5 = conta5  + 1.45
            conta14 = conta14 + 1
         ENDIF
      ENDFOR
      STORE 0 TO op14,sw4,contador
      STORE 0 TO mama,mroja
      @26.1,5 GET op14 picture'@*th \<CAMBIAR;C\<ONTINUAR' SIZE 2.25,10
      READ CYCLE
      IF op14 = 1
         STORE 0 TO sw4
      ENDIF
      IF op14 = 2
         STORE 1 TO sw4
      ENDIF

      STORE 0 TO contodo
      IF sw4=0
         DECLARE sancio1[5]
         DECLARE nume[5]
         DECLARE moti[5]
         DECLARE ama[5]
         DECLARE rojas[5]
         FOR i = 1 TO 5
            sancio1[I] = ' '
            nume[I] = 0
            ama[I] = 0
            rojas[I] = 0
            moti[I] = ' '
         ENDFOR

         DO WHILE contodo <conta14
            SELE 15
            SET FILTER TO ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mvis)))
            DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre +  TRANSFORM(numero,'99');
               TITLE "JUGADORES VISITANTES SANCIONADOS"
            ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
            ACTIVATE POPUP ayuda
            STORE numero TO mnum
            STORE codiparti TO mcodiparti
            STORE equipo TO mequi
            STORE nombre TO mjuga
            STORE  'MAL COMPORTAMIENTO' TO mcadi
            @17.5+contador,2.7 SAY mnum pict'99'
            @17.5+contador,7.2 SAY mjuga FONT 'ARIAL', 11
            @17.5+contador,39 GET mama PICT '99'
            @17.5+contador,47 GET mroja PICT '99'
      @17.2+contador,53 GET mcadi FUNCTION '^ AGRESION ARBITRO;AGRESION RIVAL;DOS AMARILLAS;MAL COMPORTAMIEN
            READ
            contador = contador  + 1.45
            STORE 0 TO sw3
            SELE 16
            v= RECCOUNT()
            FOR t= 1 TO v
               GO t
IF (ALLT(codiparti) = ALLT(mcodiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mequi)) .AND.(ALLT(jugador)=ALLT(mjuga)))
                  sw3= 1
               ENDIF
            ENDFOR
            IF (sw3 = 1)
               contador = contador - 1
               WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA ESTA EN LA LISTA'
```

```
                  LOOP
               ENDIF
               IF (sw3 = 0)
                  contodo = contodo + 1
                  sancio1[CONTODO]=mjuga
                  moti[CONTODO] = mcad1
                  nume[CONTODO] = mnum
                  ama[CONTODO] = mama
                  rojas[CONTODO] = mroja
               ENDIF
            ENDDO
            STORE 0 TO p
            SELE 18
            rec6 = RECCOUNT()
            FOR F = 1 TO rec6
               GO F
               IF ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mvis)))
                  p = p + 1
                  REPLACE numero WITH nume[P]
                  REPLACE codiparti WITH mcodiparti
                  REPLACE equipo WITH mequi
                  REPLACE jugador  WITH sancio1[P]
                  REPLACE tamarillas WITH ama[P]
                  REPLACE trojas WITH rojas[P]
                  REPLACE motivo WITH moti[P]
               ENDIF
               IF p = contodo
                  F = rec6
               ENDIF
            ENDFOR
         ENDIF
         STORE 0 TO op12
         @25.3,0.3 TO 29,77.5 CLEAR
         @26.1,17 GET op12 picture'@*th \<TERMINADO' SIZE 2,35,10
         READ CYCLE
         IF op12 = 1
            EXIT
         ENDIF
      ENDIF
      IF sw10<=0
         WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN PARTIDO CON FECHA'
      ENDIF
   ENDIF
   IF sw9 <= 0
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO'
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE  futposiciones
SET STATUS BAR OFF
CLEAR
STORE 0 TO op
DEFINE WINDOWS posi FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'POSICION DE LOS EQUIPOS EN EL CAMPEONATO'
ACTIVATE WINDOWS posi
@2,19 SAY " P O S I C I O N E S   D E   L O  S   E Q U I P O S "
SELE C
IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
   STORE aux2.clave TO mcla
   STORE aux2.clave2 TO mcla2
   SELE A
```

```
   SEEK(mcla)
   IF .NOT. EOF()
      @ 2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
   ENDIF
ENDIF
SELE H
p = RECCOUNT()
SELE 20
STORE 0 TO op
@ 5,15 SAY 'C:\sysdepor\MENSA2' BITMAP STRETCH SIZE 18,55
STORE 0 TO re,t,re2,u
SELE H
re2 = RECCOUNT()
SELE 20
re = RECCOUNT()
FOR u = 1 TO re
   SELE 20
   GO u
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1) = 'F')
      STORE equipo TO mnom
      STORE codiequipo TO mcodie
      STORE 0 TO mpun,mpju,mppe,mpga,mpem,mgfa,mgco,mgdi,cal
      SELE H
      FOR t = 1 TO re2
         GO t
         IF ((ALLT(mcodie) = ALLT(codilocal)) .AND. (ALLT(mnom) =ALLT(local))  .AND. (jugado = '*'))
            mpju= mpju + 1
            IF (reslocafi>resvisifi)
               mpga = mpga + 1
               mgfa = mgfa + reslocafi
               mgco = mgco + resvisifi
               cal = mgfa - mgco
               mgdi = mgdi + cal
               mpun = mpun + 3
            ENDIF
            IF (reslocafi=resvisifi)
               mpem = mpem + 1
               mgfa = mgfa + reslocafi
               mgco = mgco + resvisifi
               cal = mgfa - mgco
               mgdi = mgdi + cal
               mpun = mpun + 1
            ENDIF
            IF (reslocafi<resvisifi)
               mppe = mppe + 1
               mgfa = mgfa + reslocafi
               mgco = mgco + resvisifi
               cal = mgfa - mgco
               mgdi = mgdi + cal
            ENDIF
         ENDIF
         IF ((ALLT(mcodie) = ALLT(codivisita)) .AND. (ALLT(mnom) =ALLT(visi))  .AND. (jugado = '*'))
            mpju= mpju + 1
            IF (reslocafi>resvisifi)
               mppe = mppe + 1
               mgfa = mgfa + resvisifi
               mgco = mgco + reslocafi
               cal = mgfa - mgco
               mgdi = mgdi + cal
            ENDIF
```

```
            IF (reslocafi=resvisifi)
               mpem = mpem + 1
               mgfa = mgfa + resvisifi
               mgco = mgco + reslocafi
               cal = mgfa - mgco
               mgdi = mgdi + cal
               mpun = mpun + 1
            ENDIF
            IF (reslocafi<resvisifi)
               mpga = mpga + 1
               mgfa = mgfa + resvisifi
               mgco = mgco + reslocafi
               cal = mgfa - mgco
               mgdi = mgdi + cal
               mpun = mpun + 3
            ENDIF
         ENDIF
      ENDFOR
      SELE 20
      GO u
      REPLACE puntos WITH mpun
      REPLACE pjugados WITH mpju
      REPLACE pperdidos WITH mppe
      REPLACE pganados WITH mpga
      REPLACE pempatados WITH mpem
      REPLACE golfavor WITH mgfa
      REPLACE golcontra WITH mgco
      REPLACE goldiferen WITH mgdi
   ENDIF
ENDFOR
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO i,sw
   ACTIVATE WINDOWS posi
   CLEAR
   SELE C
   GO 1
   IF (clave<> " ") .AND. (clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,5 GET op picture'@*Bh C:\sysdepor\IMPRI;C:\sysdepor\PANTALLA;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,17,5
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO imppos IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 2
      DO panpos IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 3
      DEACTIVATE WINDOWS posi
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
CLEAR
RETURN
```

```
PROCEDURE panpos
DO WHILE .T.
   CLEAR
   SELE C
   GO 1
   IF (clave<> " ") .AND. (clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   STORE 0 TO op2
   @22,5 GET op2 picture'@*Bh C:\sysdepor\PRIMERA;C:\sysdepor\SEGUNDA;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,19,5
   READ CYCLE
   IF op2 = 1
      DO primera IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op2 = 2
      DO segunda IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op2 = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE imppos
DO WHILE .T.
   CLEAR
   SELE C
   GO 1
   IF (clave<> " ") .AND. (clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   STORE 0 TO op3
   @22,5 GET op3 picture'@*Bh C:\sysdepor\PRIMERA;C:\sysdepor\SEGUNDA;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,19,5
   READ CYCLE
   IF op3 = 1
      DO imppri IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op3 = 2
      DO impseg IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op3 = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE futgoleadores
SET STATUS BAR OFF
CLEAR
SELE C
STORE aux2.clave TO mcla
```

```
STORE aux2.clave2 TO mcla2
SELE 16
INDEX ON numerogol TAG ndxnumegol DESCENDING
STORE 0 TO op,i,sw
STORE 0 TO re,t,re2,u,mgol
SELE 14
re3 = RECCOUNT()
SELE 15
re2 = RECCOUNT()
SELE 16
re = RECCOUNT()
FOR u = 1 TO re
   SELE 16
   GO u
   IF (SUBSTR(codigoequi,1,1) = 'F')
      STORE equipo TO mequi
      STORE ALLT(nombre) +' ' + ALLT(apellido) TO mnom
      SELE 15
      FOR t = 1 TO re2
         GO t
         IF ((ALLT(nombre)) = (ALLT(mnom))) .AND. ((ALLT(mequi)) = (ALLT(equipo)))
            mgol = mgol + numegol
         ENDIF
      ENDFOR
      SELE 16
      GO u
      REPLACE numerogol WITH mgol
      STORE 0 TO mgol
   ENDIF
ENDFOR
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO i,sw
   DEFINE WINDOWS gole FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'GOLEADORES DEL CAMPEONATO'
   ACTIVATE WINDOWS gole
   SELE C
   GO 1
   IF (clave<> " ") .AND. (clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,5 GET op picture'@*Bh C:\sysdepor\IMPRI;C:\sysdepor\PANTALLA;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,19,5
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO impgol IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 2
      DO pangol IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 3
      DEACTIVATE WINDOWS gole
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
CLEAR
RETURN
```

```
PROCEDURE pangol
DO WHILE .T.
   CLEAR
   SELE C
   GO 1
   IF (clave<> " ") .AND. (clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   STORE 0 TO op2
   @25,5 GET op2 picture'@*Th \<TODO EL CAMPEONATO;\<POR EQUIPOS;\<SALIR' SIZE 4,19,5
   READ CYCLE
   IF op2 = 1
      DO goltotal IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op2 = 2
      DO golindivi IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op2 = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE goltotal
DO WHILE .T.
   CLEAR
   SELE C
   GO 1
   IF (clave<> " ") .AND. (clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   STORE 0 TO op2
   @22,5 GET op2 picture'@*Bh C:\sysdepor\PRIMERA;C:\sysdepor\SEGUNDA;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,19,5
   READ CYCLE
   IF op2 = 1
      DO golprimera IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op2 = 2
      DO golsegunda IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op2 = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE golindivi
CLEAR
STORE 0 TO i,re,sw11
SELE 19
re = RECCOUNT()
```

```
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
      sw11 = sw11 + 1
   ENDIF
ENDFOR

IF sw11 >0
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA   ') +
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE " ESCOJA UN EQUIPO DE FUTBOL"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodi
   STORE nombre TO mnom
   SET FILTER TO
   SELE 16
   DEFINE WINDOWS gole2 FROM 0,0 TO 37,78 PANEL TITLE 'GOLEADORES DEL CAMPEONATO' FONT 'modern',10
   ACTIVATE WINDOWS gole2
   SET FILTER TO ((SUBSTR(codigoequi,1,1)='F') .AND. (numerogol>0) .AND. (ALLT(codigoequi)=ALLT(mcodi)) .AND
(ALLT(mnom)= ALLT(equipo)))
   BROWSE FIELDS nombre,apellido,posicion, equipo, numerogol:H= 'GOLES' NOAPPEND NOEDIT
   SET FILTER TO
ENDIF
IF sw11 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO'
ENDIF
DEACTIVATE WINDOWS gole2
RETURN

PROCEDURE impgol
DO WHILE .T.
   CLEAR
   SELE C
   GO 1
   IF (clave<> " ") .AND. (clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   STORE 0 TO op2
   @25,5 GET op2 picture'@*Th \<DEL TODO EL CAMPEONATO;\<POR EQUIPOS;\<SALIR' SIZE 4,19,5
   READ CYCLE
   IF op2 = 1
      DO imptotal IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op2 = 2
      DO impindivi IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op2 = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE imptotal
DO WHILE .T.
```

```
   CLEAR
   SELE C
   GO 1
   IF (clave<> " ") .AND. (clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   STORE 0 TO op3
   @22,5 GET op3 picture'@*Bh C:\sysdepor\PRIMERA;C:\sysdepor\SEGUNDA;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,19,5
   READ CYCLE
   IF op3 = 1
      DO impgolpri IN C:\sysdepor\futboli
   ENDIF
   IF op3 = 2
      DO impgolseg IN C:\sysdepor\futboli
   ENDIF
   IF op3 = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE impindivi
CLEAR
STORE 0 TO i,re,swi1
SELE 19
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
      swi1 = swi1 + 1
   ENDIF
ENDFOR

IF swi1 >0
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA   ') +
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE " ESCOJA UN EQUIPO DE FUTBOL"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodi
   STORE nombre TO mnom
   SET FILTER TO
   SELE 16
   SET FILTER TO ((SUBSTR(codigoequi,1,1)='F') .AND. (numerogol>0) .AND. (ALLT(codigoequi)=ALLT(mcodi)) .AND
(ALLT(mnom)= ALLT(equipo)))
   REPORT FORM C:\sysdepor\goles TO PRINTER
   SET FILTER TO
ENDIF
IF swi1 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE futsancionados
SET STATUS BAR OFF
```

```
SELE C
STORE aux2.clave TO mcla
STORE aux2.clave2 TO mcla2
SELE 18
re2 = RECCOUNT()
STORE 0 TO op

STORE 0 TO op,u
STORE DATE() TO mfe3
SELE 16
re = RECCOUNT()
FOR u = 1 TO re
   GO u
   IF (SUBSTR(codigoequi,1,1)='F')
      IF (ALLT(suspencion)<> ' ')
         mfe3 = fechasan + semanas
         IF (DATE() > mfe3)
            STORE ALLT(nombre) + ' ' + ALLT(apellido) TO mnom
            STORE equipo TO mequi
            IF rojas <>0
               SELE 18
               FOR R = 1 TO re2
                  GO R
                  IF ((ALLT(jugador)) = (ALLT(mnom))) .AND. ((ALLT(mequi)) = (ALLT(equipo)))
                     REPLACE marca WITH '*'
                  ENDIF
               ENDFOR
            ENDIF
            SELE 16
            GO u
            REPLACE suspencion WITH ' '
            REPLACE rojas WITH 0
            REPLACE amarilla WITH 0
            REPLACE semanas WITH 0
         ENDIF
         GO u
      ENDIF
   ENDIF
ENDFOR
STORE 0 TO t,re2,mamarilla,mroja,sema,K
STORE SPACE(35) TO mmoti
STORE SPACE(7)  TO mcod2
STORE DATE() TO mfe1,mfe2
SELE 18
re2 = RECCOUNT()
SELE 16
re = RECCOUNT()
FOR K = 1 TO re
   GO K
   IF (SUBSTR(codigoequi,1,1) = 'F')
      STORE equipo TO mequi
      STORE ALLT(nombre) +' ' + ALLT(apellido) TO mnom
      SELE 18
      FOR t = 1 TO re2
         GO t
         IF ((ALLT(jugador)) = (ALLT(mnom))) .AND. ((ALLT(mequi)) = (ALLT(equipo)) .AND. (marca<> '*'))
            mamarilla= mamarilla + tamarillas
            IF mamarilla = 4
               STORE codiparti TO mcod2
               SELE H
               re3= RECCOUNT()
```

```
            FOR l = 1 TO re3
               GO l
               IF (ALLT(codigopart) = ALLT(mcod2) .AND. jugado = '*')
                  mfe1= fechapar
               ENDIF
            ENDFOR
            SELE 18
         ENDIF
      ENDIF
   ENDFOR
   SELE 18
   FOR y = 1 TO re2
      GO y
      IF ((ALLT(jugador)) = (ALLT(mnom))) .AND. ((ALLT(mequi)) = (ALLT(equipo)) .AND. (marca<> '*'))
         IF trojas > 0
            mroja= mroja + trojas
            mmoti2  = ALLT(motivo)
            STORE codiparti TO mcod2
            SELE H
            re3= RECCOUNT()
            FOR K = 1 TO re3
               GO K
               IF (ALLT(codigopart) = ALLT(mcod2) .AND. jugado = '*'))
                  mfe1= fechapar
               ENDIF
            ENDFOR
            SELE 18
         ENDIF
      ENDIF
   ENDFOR
   IF mroja > 0
      IF (ALLT(mmoti2) ='AGRESION ARBITRO')
         mmoti = 'POR TODO EL CAMPEONATO'
      ENDIF

      IF (ALLT(mmoti2) ='AGRESION RIVAL')
         mmoti = 'POR DOS FECHAS'
         STORE 14 TO sema
      ENDIF

      IF (ALLT(mmoti2) ='DOS AMARILLAS')
         mmoti = 'POR UNA FECHA'
         STORE 7 TO sema
      ENDIF
   ENDIF

   IF mamarilla =4
      mmoti = 'POR UNA FECHA'
      STORE 7 TO sema
      FOR R = 1 TO re2
         SELE 18
         GO R
         IF ((ALLT(jugador)) = (ALLT(mnom))) .AND. ((ALLT(mequi)) = (ALLT(equipo)) .AND. (tamarillas <> 2
            REPLACE marca WITH '*'
         ENDIF
      ENDFOR
   ENDIF
   SELE 16
   GO K
   IF (suspencion = ' ')
      REPLACE semanas WITH sema
```

```
         REPLACE rojas WITH mroja
         REPLACE amarilla WITH mamarilla
         REPLACE suspencion WITH mmoti
         IF (ALLT(mmoti) <> ' ')
            REPLACE fechasan WITH mfei
         ENDIF
      ENDIF
      STORE 0 TO mamarilla,mroja,sema
      STORE ' ' TO mmoti,mmoti2
   ENDIF
ENDFOR
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO i,sw
   DEFINE WINDOWS san2 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'SANCIONADOS'
   ACTIVATE WINDOWS san2
   SELE C
   GO 1
   IF (clave<> " ") .AND. (clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,5 GET op picture'@*Bh C:\sysdepor\IMPRI;C:\sysdepor\PANTALLA;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,19,5
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO impsan IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 2
      DO pansan IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op = 3
      DEACTIVATE WINDOWS san2
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE pansan
DO WHILE .T.
   CLEAR
   SELE C
   GO 1
   IF (clave<> " ") .AND. (clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   STORE 0 TO op2
   @25,5 GET op2 picture'@*Th \<TODO EL CAMPEONATO;\<POR EQUIPOS;\<SALIR' SIZE 4,19,5
   READ CYCLE
   IF op2 = 1
      DO santotal IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op2 = 2
```

```
      DO sanindivi IN C:\sysdepor\futbol
   ENDIF
   IF op2 = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE santotal
DO WHILE .T.
   CLEAR
   SELE C
   GO 1
   IF (clave<> " ") .AND. (clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   STORE 0 TO op12
   @22,5 GET op12 picture'@*BH C:\sysdepor\PRIMERA;C:\sysdepor\SEGUNDA;C:\sysdepor\SALSA' SIZE 7,17,5
   READ CYCLE
   IF op12 = 1
      DO sanprimera IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op12 = 2
      DO sansegunda IN C:\sysdepor\futbol1
   ENDIF
   IF op12 = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE sanindivi
CLEAR
STORE 0 TO sw11
SELE 19
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
      sw11 = sw11 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw11 >0
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA    ') -
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE " ESCOJA UN EQUIPO DE FUTBOL"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodi
   STORE nombre TO mnom
   SET FILTER TO
   SELE 16
   DEFINE WINDOWS san4 FROM 0,0 TO 37,80 PANEL TITLE 'SANCIONADOS' FONT 'modern',9
   ACTIVATE WINDOWS san4
   SET FILTER TO ((SUBSTR(codigoequi,1,1)='F') .AND. ((amarilla<>0) .OR. (rojas<>0)) .AND.
```

```
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE impsanin
CLEAR
STORE 0 TO swi1
SELE 19
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
      swi1 = swi1 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF swi1 >0

   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA   ') +
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE " ESCOJA UN EQUIPO DE FUTBOL"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodi
   STORE nombre TO mnom
   SET FILTER TO
   SELE 16
   SET FILTER TO ((SUBSTR(codigoequi,1,1)='F') .AND. ((amarilla<>0) .OR. (rojas<>0)) .AND.
(ALLT(codigoequi)=ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(mnom)= ALLT(equipo)))
   REPORT FORM C:\sysdepor\sancio TO PRINTER
   SET FILTER TO
ENDIF
IF swi1 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE habilita
* SELE A PERTENECE A CAMPEONATOS BASE DE DATOS DONDE *
* SE GRABA LAS DIFERENTE LIGAS QUE EXISTEN           *

* SELE B PERTENECE A ANIOS QUE ES LA BASE QUE ESTA DENTRO *
* DE CADA LIGA EN LA CUAL SE ALMACENA LOS DIFERENTES CAM- *
* PEONATOS QUE EXISTEN                                    *

SELE C
STORE aux2.clave TO mcla
STORE aux2.clave2 TO mcla2
IF ((mcla<>' ') .AND. (mcla2<>' '))
   SELE F
   fo= 'Use c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'arbitros'
   &fo
   fo2= 'INDEX ON codigoarbi TO ' + 'c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'ndxarbitro'
   &fo2

   SELE G
   fo= 'Use c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'CANCHAS'
   &fo
   fo2= 'INDEX ON codicancha TO ' + 'c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'ndxcancha'
   &fo2
```

```
SELE H
fo= 'Use c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'Parfutbo'
&fo
fo2= 'INDEX ON fechapar TO ' + 'c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'ndxfepar'
&fo2

SELE i
fo= 'Use c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'AUX3'
&fo
fo2= 'INDEX ON fecha TO ' + 'c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'ndxfecha'
&fo2

SELE 13
fo= 'Use c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'CALI'
&fo
fo2= 'INDEX ON fechaformu TO ' + 'c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'ndxf'
&fo2

SELE 14
fo= 'Use c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'cambios'
&fo
fo2= 'INDEX ON codiparti TO ' + 'c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'ndxcodiparti'
&fo2

SELE 15
fo= 'Use c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'Parjufu'
&fo
fo2= 'INDEX ON nombre TO ' + 'c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'ndxnombre'
&fo2

SELE 16
fo2= 'Use c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'Jugadore'
&fo2
INDEX ON amarilla+rojas TAG ndxtar DESCENDING

SELE 17
fo= 'Use c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'malunifo'
&fo
fo2= 'INDEX ON codiparti TO ' + 'c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'ndxmaluni'
&fo2

SELE 18
fo= 'Use c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'sancionados'
&fo
fo2= 'INDEX ON codiparti TO ' + 'c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'ndxsanciona'
&fo2

SELE 19
fo= 'Use c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'Equipos'
&fo
fo2= 'INDEX ON codiequipo TO ' + 'c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'ndxequipo'
&fo2

SELE 20
fo= 'Use c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'POSICION'
&fo
fo = 'set defa to c:\sysdeport\'+ ALLT(mcla) +'\'+ALLT(mcla2)
&fo
fo= 'INDEX ON puntos+goldiferen TAG ndxequ2 DESCENDING'
&fo
```

```
   SELE 21
   fo= 'Use c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'Parbasquet'
   &fo
   fo2= 'INDEX ON fechapar TO ' + 'c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'feparbas'
   &fo2

   SELE 22
   fo= 'Use c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'Parjuba'
   &fo
   fo2= 'INDEX ON nombre TO ' + 'c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'ndxbnombre'
   &fo2

   SELE 23
   fo= 'Use c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'Parvoley'
   &fo
   fo2= 'INDEX ON fechapar TO ' + 'c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'vfeparbas'
   &fo2

   SELE 24
   fo= 'Use c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'Parjuvo'
   &fo
   fo2= 'INDEX ON nombre TO ' + 'c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'vndxbnombre'
   &fo2

   SELE 25
   fo= 'Use c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'claves'
   &fo
   fo2= 'INDEX ON acfutbol TO ' + 'c:\sysdepor\' + ALLT(mcla) + '\' + ALLT(mcla2) + '\' + 'ndxclave'
   &fo2

ELSE
   WAIT WINDOWS 'CREE O ELIJA UN CAMPEONATO Y UNA LIGA'
ENDIF

RETURN
*: EOF: FUTBOL.PRG
```

PROGRAMA FUTBOL1.PRG

```
PROCEDURE pidecam
@1,0 TO 7,80 DOUBLE
@0,20  SAY 'DIRECTIVA DEL EQUIPO ' + ALLT(mnom)
@1,1   SAY 'INGRESE LA FECHA DE FUNDACION              : ' GET mfecha VALID (!EMPTY(mfecha)) COLOR GR+/B, R/
@2,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                      : ' GET mpresi PICT "@!" VALID (!EMPTY(mpresi)) COLOR
GR+/B, R/W
@3,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO                  : ' GET mvice PICT "@!" VALID (!EMPTY(mvice)) COLOR
GR+/B, R/W
@4,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                      : ' SET msecre  PICT "@!" VALID (!EMPTY(msecre)) COLO
GR+/B, R/W
@5,1   SAY 'TESOREO DEL EQUIPO                         : ' GET mteso  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mteso)) COLOR
GR+/B, R/W
@6,1   SAY 'NUMERO DE CATEGORIAS                       : ' GET mcate  PICT "9" VALID (!EMPTY(mcate)) COLOR
GR+/B, R/W RANGE 1,2
READ
RETURN

PROCEDURE grequipos
STORE mcodi TO mcodi2
IF mca = 1
```

```
   SELE 19
   APPEND BLANK
   mcodi = ALLT(mcodi2) + '1C'
   mnom2 = ALLT(mnom) + ' 1 cat.'
   STORE 'PRIMERA' TO mcate
   REPLACE codiequipo WITH  mcodi
   REPLACE nombre WITH mnom2
   REPLACE fechafunda WITH mfecha
   REPLACE presidente WITH mpresi
   REPLACE vicepresi WITH mvice
   REPLACE tesorero WITH mteso
   REPLACE secretario WITH msecre
   R  = "append general logotipo from "+q
   &r
   SELE 20
   APPEND BLANK
   REPLACE codiequipo WITH mcodi
   REPLACE equipo WITH mnom2
   REPLACE categoria WITH mcate
ENDIF
IF mca = 2
   SELE 19
   APPEND BLANK
   mcodi = ALLT(mcodi2) + '1C'
   mnom2 = ALLT(mnom) + ' 1 cat.'
   STORE 'PRIMERA' TO mcate
   REPLACE codiequipo WITH  mcodi
   REPLACE nombre WITH mnom2
   REPLACE fechafunda WITH mfecha
   REPLACE presidente WITH mpresi
   REPLACE vicepresi WITH mvice
   REPLACE tesorero WITH mteso
   REPLACE secretario WITH msecre
   R  = "append general logotipo from "+q
   &r
   SELE 20
   APPEND BLANK
   REPLACE codiequipo WITH mcodi
   REPLACE equipo WITH mnom2
   REPLACE categoria WITH mcate
   SELE 19
   APPEND BLANK
   mcodi = ALLT(mcodi2) + '2C'
   mnom2 = ALLT(mnom) + ' 2 cat.'
   STORE 'SEGUNDA' TO mcate
   REPLACE codiequipo WITH  mcodi
   REPLACE nombre WITH mnom2
   REPLACE fechafunda WITH mfecha
   REPLACE presidente WITH mpresi
   REPLACE vicepresi WITH mvice
   REPLACE tesorero WITH mteso
   REPLACE secretario WITH msecre
   R  = "append general logotipo from "+q
   &r
   SELE 20
   APPEND BLANK
   REPLACE codiequipo WITH mcodi
   REPLACE equipo WITH mnom2
   REPLACE categoria WITH mcate
ENDIF
RETURN
```

```
PROCEDURE cogelogo
DO WHILE .T.
   STORE " " TO p
   STORE 0 TO op6
   STORE SPACE(8) TO m,m1
   STORE " " TO q
   DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
   ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pat
   ACTI POPUP pat
   q = PROMPT()
   SELE C
   GO 1
   p= "append general logoEQUIPO from " + q
   &p
   @7,19 TO 22,62 DOUBLE
   @8,23 SAY logoequipo STRETCH SIZE 13,35
   @24,3 GET op6 FUNC '*Th \<ESCOJER OTRO LOGO;\<SELECCIONAR ESTE LOGO' SIZE 3,25,16
   READ CYCLE
   IF op6 = 1
      ACTIVATE WINDOW equipos
      LOOP
   ENDIF
   IF op6 = 2
      SELE C
      GO 1
      p= "append general logoequipo from " + q
      &p
      @7,19 TO 22,62 DOUBLE
      @8,23 SAY logoequipo STRETCH SIZE 13,35
      ACTIVATE WINDOW equipos
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE ponequi
CLEAR
@0,20  SAY 'DIRECTIVA DEL EQUIPO ' + ALLT(mnom)
@1,1   SAY 'FECHA DE FUNDACION                          : '
@1,50 SAY mfecha
@2,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                       : ' + ALLT(mpresi)
@3,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO                   : ' + ALLT(mvice)
@4,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                       : ' + ALLT(msecre)
@5,1   SAY 'TESOREO DEL EQUIPO                          : ' + ALLT(mteso)
SELE C
GO 1
@8,20 SAY logoequipo STRETCH SIZE 16,40
RETURN

PROCEDURE grabaequi
SELE 19
SEEK(mcodi)
IF ( .NOT. EOF() .AND. ALLT(mcodi) = ALLT(codiequipo) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre))
   REPLACE fechafunda WITH mfecha
   REPLACE presidente WITH mpresi
   REPLACE vicepresi WITH mvice
   REPLACE tesorero WITH mteso
   REPLACE secretario WITH msecre
   R  = "append general logotipo from "+q
   &r
ENDIF
```

```
SELE 20
SEEK (mcodi)
IF ( .NOT. EOF() .AND. ALLT(mcodi) = ALLT(codiequipo) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(equipo))
   SELE 20
   REPLACE codiequipo WITH mcodi
   REPLACE equipo WITH mnom2
ENDIF
RETURN

PROCEDURE pideequi
SELE 19
SEEK ALLT(mcodi)
IF .NOT. EOF()
   CLEAR
   @1,0 TO 7,80 DOUBLE
   @0,20  SAY 'DIRECTIVA DEL EQUIPO ' + ALLT(nombre)
   @1,1   SAY 'INGRESE LA FECHA DE FUNDACION              : ' GET mfecha VALID (!EMPTY(mfecha)) COLOR GR+/B,
R/W
   @2,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                      : ' GET mpresi PICT "@!" VALID (!EMPTY(mpresi)) CO
GR+/B, R/W
   @3,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO                  : ' GET mvice PICT "@!" VALID (!EMPTY(mvice)) COLO
GR+/B, R/W
   @4,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                      : ' SET msecre  PICT "@!" VALID (!EMPTY(msecre))
COLOR GR+/B, R/W
   @5,1   SAY 'TESORERO DEL EQUIPO                        : ' GET mteso  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mteso)) COL
GR+/B, R/W
   READ
ENDIF
RETURN

PROCEDURE cogelo
DO WHILE .T.
   STORE " " TO p
   STORE 0 TO op6
   STORE SPACE(8) TO m,m1
   STORE " " TO q
   DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
   ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pat
   ACTI POPUP pat
   q = PROMPT()
   SELE C
   GO 1
   p= "append general logoEQUIPO from " + q
   &p
   @7,19 TO 25,62 DOUBLE
   @8,20 SAY logoequipo STRETCH SIZE 16,40
   @26,12 GET op6 FUNC '*th C\<AMBIAR DE LOGO;\<ESCOGER ESTE LOGO' SIZE 2,25,6
   READ CYCLE
   IF op6 = 1
      ACTIVATE WINDOW equi2
      LOOP
   ENDIF

   IF op6 = 2
      SELE C
      GO 1
      p= "append general logoequipo from " + q
      &p
      @7,19 TO 25,62 DOUBLE
      @8,20 SAY logoequipo STRETCH SIZE 16,40
      ACTIVATE WINDOW equi2
```

```
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE borraequi
SELE 19
K = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO K
   GO i
   IF (ALLT(mcodi) = ALLT(codiequipo) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre))
      DELETE
   ENDIF
ENDFOR
PACK
SELE 20
G = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO G
   GO i
   IF (ALLT(mcodi) = ALLT(codiequipo) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(equipo))
      DELETE
   ENDIF
ENDFOR
PACK
RETURN

PROCEDURE repanic
CLEAR
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 19
STORE 0 TO i,m,p,cara,F
STORE SPACE(2)TO cade
p= RECCOUNT()
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO p
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR

IF (sw9>0)
   FOR i= 1 TO p
      GO i
      SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
      cara = LEN(ALLT(codiequipo))
      cade = SUBSTR(codiequipo,cara-1,2)
      IF (cade = '10')
         m = m + 1
         IF m < 26
            SELE C
            STORE clave TO nom
            STORE clave2 TO campe
            SELE A
            SEEK (ALLT(nom))
            IF .NOT. EOF()
               s=LEN(ALLT(liga))
               ancho = WCOLS()
               TEXT= liga
```

```
            IF s < ancho
               TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
               long= LEN(ALLT(liga))
            ENDIF
            inicio= (ancho/2)-(long/2)
            @1,inicio-8  SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
            @4,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
            @4,48 SAY campe FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
            @1,2 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9
            @1,66 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9
         ENDIF
         SELE 19
         GO i
         @6,0 SAY '-------------------------------------------------------------------------------'
         @7,0 SAY '      NOMBRE                FUNDACION     PRESIDENTE          VICEPRESIDENTE  '
         @8,0 SAY '-------------------------------------------------------------------------------'
         @9+m,0 SAY nombre FONT 'ARIAL',8
         @9+m,28 SAY fechafunda FONT 'ARIAL',8
         @9+m,39 SAY presidente FONT 'ARIAL',8
         @9+m,60 SAY vicepresi FONT 'ARIAL',8
      ENDIF
      IF m > 15
         WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'
         m = 0
         CLEAR
      ENDIF
   ENDIF
   SET FILTER TO
 ENDFOR
ENDIF
IF sw9 <= 0
 WAIT WINDOWS ' NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE FUTBOL'
ENDIF
WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'
RETURN

PROCEDURE repan2c
CLEAR
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 19
STORE 0 TO i,m,p,cara
STORE SPACE(2)TO cade
p= RECCOUNT()
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO p
 GO i
 IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'F')
   sw9 = sw9 + 1
 ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
 FOR i= 1 TO p
   GO i
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
   cara = LEN(ALLT(codiequipo))
   cade = SUBSTR(codiequipo,cara-1,2)
   IF (cade = '2C')
     m = m + 1
     IF m < 26
```

```
            SELE C
            STORE clave TO nom
            STORE clave2 TO campe
            SELE A
            SEEK (ALLT(nom))
            IF .NOT. EOF()
               s=LEN(ALLT(liga))
               ancho = WCOLS()
               TEXT= liga
               IF s < ancho
                  TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
                  long= LEN(ALLT(liga))
               ENDIF
               inicio= (ancho/2)-(long/2)
               @1,inicio-6  SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
               @4,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
               @4,48 SAY campe FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
               @1,2 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9
               @1,66 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9
            ENDIF
            SELE 19
            GO i
            @6,0 SAY '-------------------------------------------------------------------------------'
            @7,0 SAY '      NOMBRE              FUNDACION     PRESIDENTE          VICEPRESIDENTE  '
            @8,0 SAY '-------------------------------------------------------------------------------'
            @9+m,0 SAY nombre FONT 'ARIAL',8
            @9+m,28 SAY fechafunda FONT 'ARIAL',8
            @9+m,39 SAY presidente FONT 'ARIAL',8
            @9+m,60 SAY vicepresi FONT 'ARIAL',8
         ENDIF
         IF m > 15
            WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'
            m = 0
            CLEAR
         ENDIF
      ENDIF
      SET FILTER TO
   ENDFOR
ENDIF
IF (sw9 <= 0)
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTEN NINGUN EQUIPO DE FUTBOL'
ENDIF
WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'
RETURN

PROCEDURE repanindi
CLEAR
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 19
STORE 0 TO p
p= RECCOUNT()
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO p
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
```

```
GO 1
DO WHILE .T.
   CLEAR
   SELE C
   STORE clave TO nom
   STORE clave2 TO campe
   SELE A
   SEEK (ALLT(nom))
   IF .NOT. EOF()
      s=LEN(ALLT(liga))
      ancho = WCOLS()
      TEXT= liga
      IF s < ancho
         TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
         long= LEN(ALLT(liga))
      ENDIF
      inicio= (ancho/2)-(long/2)
      @1,inicio-8  SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
      @3,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
      @3.48 SAY campe FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
      @1,2 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9
      @1,66 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9
   ENDIF
   SELE 19
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
   s=LEN(ALLT(nombre))
   ancho = WCOLS()
   TEXT= nombre
   IF s < ancho
      TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
      long= LEN(ALLT(nombre))
   ENDIF
   inicio= (ancho/2)-(long/2)
   @5,inicio-8 SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
   @7,1   SAY 'FECHA DE FUNDACION                          : '
   @7,50 SAY fechafunda
   @8,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                       : ' + ALLT(presidente)
   @9,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO                   : ' + ALLT(vicepresi)
   @10,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                       : ' + ALLT(secretario)
   @11,1   SAY 'TESORERO DEL EQUIPO                         : ' + ALLT(tesorero)
   @12,23 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 10,26
   @22,2 GET op picture'@*BH C:\sysdepor\SIGUIENT;C:\sysdepor\SALGA;C:\sysdepor\ANTERIOR' SIZE 7,15,12
   READ CYCLE
   IF op = 1
      IF EOF()
         GO TOP
      ELSE
         SKIP + 1
      ENDIF
   ENDIF

   IF op = 2
      EXIT
   ENDIF

   IF op = 3
      IF BOF()
         GO BOTTOM
      ELSE
         SKIP - 1
      ENDIF
```

```
      ENDIF
      SET FILTER TO
   ENDDO
ENDIF
IF (sw9 <= 0)
   WAIT WINDOWS 'NO HAY NINGUN EQUIPO FUTBOL'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE repimic
CLEAR
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO i,m,p,cara,F
STORE SPACE(2)TO cade
CLEAR
SELE 19
SET FILTER TO ((SUBSTR(codiequipo,1,1)='F') .AND. (SUBSTR(codiequipo,(LEN(ALLT(codiequipo))-1),2)='1C'))
REPORT FORM C:\sysdepor\primera TO PRINTER
RETURN

PROCEDURE repim2c
CLEAR
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO i,m,p,cara,F
CLEAR
SELE 19
SET FILTER TO ((SUBSTR(codiequipo,1,1)='F') .AND. (SUBSTR(codiequipo,(LEN(ALLT(codiequipo))-1),2)='2C'))
REPORT FORM C:\sysdepor\segunda TO PRINTER
RETURN

PROCEDURE repimindi
CLEAR
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 'N' TO sn
SELE 19
STORE 0 TO p
p= RECCOUNT()
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO p
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   GO 1
   DO WHILE .T.
      CLEAR
      SELE C
      STORE clave TO nom
      STORE clave2 TO campe
      SELE A
      SEEK (ALLT(nom))
      IF .NOT. EOF()
         s=LEN(ALLT(liga))
```

```
         ancho = WCOLS()
         TEXT= liga
         IF s < ancho
            TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
            long= LEN(ALLT(liga))
         ENDIF
         inicio= (ancho/2)-(long/2)
         @1,inicio-8  SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
         @3,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
         @3,48 SAY campe FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
         @1,2 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9
         @1,66 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9
      ENDIF
      SELE 19
      SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
      s=LEN(ALLT(nombre))
      ancho = WCOLS()
      TEXT= nombre
      IF s < ancho
         TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
         long= LEN(ALLT(nombre))
      ENDIF
      inicio= (ancho/2)-(long/2)
      @5,inicio-8 SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
      @7,1   SAY 'FECHA DE FUNDACION                          : '
      @7,50 SAY fechafunda
      @8,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                       : ' + ALLT(presidente)
      @9,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO                   : ' + ALLT(vicepresi)
      @10,1  SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                       : ' + ALLT(secretario)
      @11,1  SAY 'TESORERO DEL EQUIPO                          : ' + ALLT(tesorero)
      @12,23 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 10,28
      @22,2 GET op picture'@*Bh C:\sysdepor\SIGUIENT;C:\sysdepor\impri;C:\sysdepor\ANTERIOR' SIZE 7,13,12
      READ CYCLE
      IF op = 1
         IF EOF()
            GO TOP
         ELSE
            SKIP + 1
         ENDIF
      ENDIF

      IF op = 2
         STORE codiequipo TO mcodie
         STORE nombre TO mnom
         SET FILTER TO (mcodie= codiequipo) .AND. (nombre = mnom )
         REPORT FORM C:\sysdepor\indivi TO PRINTER
         SET FILTER TO
         EXIT
      ENDIF

      IF op = 3
         IF BOF()
            GO BOTTOM
         ELSE
            SKIP - 1
         ENDIF
      ENDIF
      SET FILTER TO
   ENDDO
ENDIF
IF (sw9 <= 0)
```

```
   WAIT WINDOWS 'NO HAY NINGUN EQUIPO DE FUTBOL'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE cogefoto
DO WHILE .T.
   STORE " " TO p
   STORE 0 TO op6
   STORE SPACE(8) TO m,m1
   STORE " " TO q
   DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
   ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pat
   ACTI POPUP pat
   q = PROMPT()
   SELE C
   GO 1
   p= "append general fotoj from " + q
   &p
   @1,43 TO 17,78
   @2,45 SAY fotoj STRETCH SIZE 14,30

   @23,3 GET op6 FUNC '*Th \<ESCOJER OTRO FOTO;\<SELECCIONAR ESTE FOTO' SIZE 3,25,16
   READ CYCLE
   IF op6 = 1
      LOOP
   ENDIF
   IF op6 = 2
      SELE C
      GO 1
      p= "append general fotoj from " + q
      &p
      @1,43 TO 17,78
      @2,45 SAY fotoj STRETCH SIZE 14,30
      EXIT
   ENDIF

   IF op6=3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE grajuga
SELE 16
APPEND BLANK
REPLACE numecarnet WITH RECNO()
REPLACE categoria WITH mcate
REPLACE equipo WITH mnome
REPLACE codigoequi WITH mcodie
REPLACE codigojuga WITH mcodij
REPLACE nombre WITH mnom
REPLACE apellido WITH mape
REPLACE posicion WITH mpos
REPLACE fechadena WITH mfecha
REPLACE lugardena WITH mlnac
REPLACE cedula WITH mcedu
REPLACE direccion WITH mdir
REPLACE telefono WITH mtel
R  = "append general foto from "+q
&r
RETURN
```

```
PROCEDURE pidejuga
@1,1 TO 21,78
@1,43 TO 17,78
@2,3  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
@3,3  SAY 'POSICION DEL JUGADOR                          : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@4,3  GET mpos PICT "@!" VALID (!EMPTY(mpos)) COLOR R/W FONT 'arial',13
@6,3  SAY 'FECHA DE NACIMIENTO                           : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@7,3  GET mfecha VALID (!EMPTY(mfecha)) COLOR R/W FONT 'arial',13
@9,3 SAY 'LUGAR DE NACIMIENTO                            : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@10,3 GET mlnac PICT "@!" VALID (!EMPTY(mlnac)) COLOR R/W FONT 'arial',13
@12,3 SAY 'CEDULA                                        : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@13,3 GET mcedu PICT "999999999-9" COLOR R/W FONT 'arial',13
@15,3 SAY 'DIRECCION                                     : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@16,3 GET mdir  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',13
@18,3 SAY 'TELEFONO                                      : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@19,3 GET mtel  PICT "999-999"  COLOR R/W FONT 'arial',13
READ
STORE DATE() TO edad
edad = YEAR(DATE()) - YEAR(mfecha)
@19,43 SAY 'Edad :'
@19,50 SAY edad PICT '99 atos ' COLOR R/W FONT 'arial',13
RETURN

PROCEDURE grabae2
SELE 16
STORE 0 TO re,i
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (ALLT(mcodij)=ALLT(codigojuga)) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre) .AND. ALLT(mape) = ALLT(apellido) .
ALLT(mcodie) = ALLT(codigoequi))
      REPLACE categoria WITH mcate
      REPLACE equipo WITH mnome
      REPLACE codigoequi WITH mcodie
      REPLACE codigojuga WITH mcodij
      REPLACE nombre WITH mnom
      REPLACE apellido WITH mape
      REPLACE posicion WITH mpos
      REPLACE fechadena WITH mfecha
      REPLACE lugardena WITH mlnac
      REPLACE cedula WITH mcedu
      REPLACE direccion WITH mdir
      REPLACE telefono WITH mtel
      R  = "append general foto from "+q
      &r
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE pidefo2
DO WHILE .T.
   STORE " " TO p
   STORE 0 TO op6
   STORE SPACE(8) TO m,m1
   STORE " " TO q
   DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
   ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pat
   ACTI POPUP pat
   q = PROMPT()
   SELE C
   GO 1
```

```
   p= "append general fotoj from " + q
   &p
   @1,43 TO 17,78
   @2,45 SAY fotoj STRETCH SIZE 14,30
   @25,2 GET op6 FUNC '*Th \<ESCOJER OTRO FOTO;\<SELECCIONAR ESTE FOTO' SIZE 3,30,12
   READ CYCLE
   IF op6 = 1
      LOOP
   ENDIF
   IF op6 = 2
      SELE C
      GO 1
      p= "append general fotoj from " + q
      &p
      @1,43 TO 17,78
      @2,45 SAY fotoj STRETCH SIZE 14,30
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE pideju2
@1,1 TO 21,78
@1,43 TO 17,78
@2,3  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
@3,3  SAY 'POSICION DEL JUGADOR                          : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@4,3  GET mpos PICT "@!" VALID (!EMPTY(mpos)) COLOR R/W FONT 'arial',13
@6,3  SAY 'FECHA DE NACIMIENTO                           : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@7,3  GET mfecha VALID (!EMPTY(mfecha)) COLOR R/W FONT 'arial',13
@9,3 SAY 'LUGAR DE NACIMIENTO                            : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@10,3 GET mlnac PICT "@!" VALID (!EMPTY(mlnac)) COLOR R/W FONT 'arial',13
@12,3 SAY 'CEDULA                                        : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@13,3 GET mcedu PICT "999999999-9" COLOR R/W FONT 'arial',13
@15,3 SAY 'DIRECCION                                     : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@16,3 GET mdir  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',13
@18,3 SAY 'TELEFONO                                      : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@19,3 GET mtel  PICT "999-999"  COLOR R/W FONT 'arial',13
READ
STORE DATE() TO edad
edad = YEAR(DATE()) - YEAR(mfecha)
@19,43 SAY 'Edad :'
@19,50 SAY edad PICT '99 años ' COLOR R/W FONT 'arial',13

RETURN


PROCEDURE borrajuga
SELE 16
STORE 0 TO K
K= RECCOUNT()
FOR i= 1 TO K
   GO i
   IF (ALLT(mcodij)=ALLT(codigojuga)) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre) .AND. ALLT(mape) = ALLT(apellido) .AND
ALLT(mcodie) = ALLT(codigoequi))
      DELETE
   ENDIF
ENDFOR
PACK
RETURN

PROCEDURE repanju
```

```
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS equi6 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C O N S U L T A S  D E  J U G A D O R'
ACTIVATE WINDOWS equi6
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO p
SELE 16
STORE SPACE(7) TO mcodie
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9,sw10
p = RECCOUNT()
SELE 19
s= RECCOUNT()
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1)= 'F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA      ') +
            ' +  TRANSFORM(presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE "                              ESCOJA UN EQUIPO                                  "
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodie
   SET FILTER TO
   STORE SPACE(20) TO mnom, mape
   STORE SPACE(30) TO mdir
   STORE SPACE(10) TO mcate
   STORE SPACE(15) TO mpos,mlnac
   STORE DATE() TO mfecha
   STORE SPACE(7) TO mcodij,mcodi,mcodi2
   STORE 0 TO mnumgol,mtel,mncar,mcedu,sw10,m
   SELE 16
   re = RECCOUNT()
   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF (ALLT(codigoequi)=ALLT(mcodie))
         sw10 = sw10 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF (sw10>0)
      FOR i= 1 TO p
         GO i
         IF (ALLT(mcodie)=ALLT(codigoequi))
            m = m + 1
            IF m < 15
               SELE C
               STORE clave TO nom
               STORE clave2 TO campe
               SELE A
               SEEK (ALLT(nom))
               IF .NOT. EOF()
                  s=LEN(ALLT(liga))
```

```
                ancho = WCOLS()
                TEXT= liga
                IF s < ancho
                   TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
                   long= LEN(ALLT(liga))
                ENDIF
                inicio= (ancho/2)-(long/2)
                @1,inicio-8  SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
                @4,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
                @4,48 SAY campe FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
             ENDIF
             SELE 16
             @6,27 SAY mnom FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
             GO i
             @10,1 TO 28,80 PANEL
             @11,2  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(nombre) + ' ' + ALLT(apellido) FONT 'arial',9
             @12,2  SAY 'POSICION DEL JUGADOR                          : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',7
             @12,22  SAY posicion
             @14,2  SAY 'FECHA DE NACIMIENTO                           : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',7
             @14,22  SAY fechadena
             @16,2 SAY 'LUGAR DE NACIMIENTO                           : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',7
             @16,22 SAY lugardena
             @18,2 SAY 'CEDULA                                        : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',7
             @18,22 SAY cedula
             @20,2 SAY 'DIRECCION                                     : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',7
             @20,22 SAY direccion
             @22,2 SAY 'TELEFONO                                      : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',7
             @22,22 SAY telefono
             @24,2 SAY 'EQUIPO                                        : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',7
             @24,22 SAY equipo
             @26,2 SAY 'CATEGORIA                                     : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',7
             @26,22 SAY categoria
             STORE DATE() TO edad
             edad = YEAR(DATE()) - YEAR(fechadena)
             @26,43 SAY 'Edad :'
             @26,50 SAY edad PICT '99 años ' COLOR R/W FONT 'arial',13
             @10,52 TO 25,80 DOUBLE
             @11,53 SAY foto STRETCH SIZE 13,23
             WAIT WINDOWS '(ENTER) continua (ESCAPE) deterner'
             IF ((LASTKEY() = 13))
                CLEAR
             ENDIF
             IF ((LASTKEY() = 27))
                i = p
             ENDIF
          ENDIF
       ENDIF
       IF m > 15
          WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA'
          m = 0
          CLEAR
       ENDIF
    ENDFOR
 ENDIF
 IF sw10 <= 0
    WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN JUGADOR'
 ENDIF
ENDIF
IF sw9 <= 0
 WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE FUTBOL'
ENDIF
```

```
RETURN

PROCEDURE repimpju
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
STORE 'N' TO sn
DEFINE WINDOWS equi6 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C O N S U L T A S   D E   J U G A D O R'
ACTIVATE WINDOWS equi6
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO p
SELE 16
STORE SPACE(7) TO mcodie
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9,sw10
p = RECCOUNT()
SELE 19
s = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA     ') +
            ' +  TRANSFORM(presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE "                              ESCOJA UN EQUIPO                                    "
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodie
   SET FILTER TO
   SELE 16
   re = RECCOUNT()
   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF ((SUBSTR(codigoequi,1,1))= 'F' .AND. ALLT(codigoequi)=ALLT(mcodie))
         sw10 = sw10 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF (sw10>0)
      SET FILTER TO (codigoequi = mcodie)
      REPORT FORM C:\sysdepor\equijuga TO PRINTER
      SET FILTER TO
   ENDIF
   IF sw10<=0
      WAIT WINDOWS ' NO EXISTE NINGUN JUGADOR'
   ENDIF
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE FUTBOL'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE cogefoar
DO WHILE .T.
```

```
    STORE " " TO p
    STORE 0 TO op6
    STORE SPACE(8) TO m,mi
    STORE " " TO q
    DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
    ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pat
    ACTI POPUP pat
    q = PROMPT()
    SELE C
    GO 1
    p= "append general fotoa from " + q
    &p
    @2,45 SAY fotoa STRETCH SIZE 14,30
    @22,2 GET op6 picture'@*Th \<CAMBIAR LA FOTO;\<ESCOGER ESTA FOTO' SIZE 3,30,12
    READ CYCLE
    IF op6 = 1
       LOOP
    ENDIF
    IF op6 = 2
       SELE C
       GO 1
       p= "append general fotoa from " + q
       &p
       @2,45 SAY fotoa STRETCH SIZE 14,30
       EXIT
    ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE grarbi
SELE F
APPEND BLANK
REPLACE codigoarbi WITH mcodia
REPLACE nombre WITH mnom
REPLACE apellido WITH mape
REPLACE ciudad WITH mciu
REPLACE cedula WITH mcedu
REPLACE direccion WITH mdir
REPLACE escalafon WITH mesca
R  = "append general foto from "+q
&r
RETURN

PROCEDURE pidearbi
@3,2  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
@5,2  SAY 'ESCALAFON                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@6,2  GET mesca PICT "@!" VALID (!EMPTY(mesca)) COLOR R/W FONT 'arial',12
@8,2  SAY 'CIUDAD DE RESIDENCIA                         : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@9,2  GET mciu PICT "@!" VALID (!EMPTY(mciu)) COLOR R/W FONT 'arial',12
@11,2 SAY 'CEDULA                                       : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@12,2 GET mcedu PICT "999999999-9" COLOR R/W FONT 'arial',12
@14,2 SAY 'DIRECCION                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@15,2 GET mdir  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',12
READ
RETURN

PROCEDURE grabaar2
SELE F
STORE 0 TO re,i
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
```

```
   GO i
   IF (ALLT(mcodia)=ALLT(codigoarbi)) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre) .AND. ALLT(mape) = ALLT(apellido)
      REPLACE codigoarbi WITH mcodia
      REPLACE nombre WITH mnom
      REPLACE apellido WITH mape
      REPLACE ciudad WITH mciu
      REPLACE cedula WITH mcedu
      REPLACE direccion WITH mdir
      REPLACE escalafon WITH mesca
      R  = "append general foto from "+q
      &r
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE pidefoa2
DO WHILE .T.
   STORE " " TO p
   STORE 0 TO op6
   STORE SPACE(8) TO m,mi
   STORE " " TO q
   DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
   ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pat
   ACTI POPUP pat
   q = PROMPT()
   SELE C
   GO 1
   p= "append general fotoa from " + q
   &p
   @1,1 TO 21,78
   @1,43 TO 17,78
   @2,45 SAY fotoa STRETCH SIZE 14,30
   @24,2 GET op6 picture'@*Th \<ESCOGER OTRA FOTO;\<ELEGIR ESTA FOTO' SIZE 3,30,14
   READ CYCLE
   IF op6 = 1
      LOOP
   ENDIF
   IF op6 = 2
      SELE C
      GO 1
      p= "append general fotoa from " + q
      &p
      @1,1 TO 21,78
      @1,43 TO 17,78
      @2,45 SAY fotoa STRETCH SIZE 14,30
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN


PROCEDURE pidear2
@1,1 TO 21,78
@1,43 TO 17,78
@3,2  SAY 'NOMBRE :   ' + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
@5,2  SAY 'ESCALAFON                                  : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@6,2  GET mesca PICT "@!" VALID (!EMPTY(mesca)) COLOR R/W FONT 'arial',12
@8,2  SAY 'CIUDAD DE RESIDENCIA                       : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@9,2  GET mciu PICT "@!"VALID (!EMPTY(mciu)) COLOR R/W FONT 'arial',12
@11,2 SAY 'CEDULA                                     : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@12,2 GET mcedu PICT "999999999-9" COLOR R/W FONT 'arial',12
```

```
@14,2 SAY 'DIRECCION                                    ; ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@15,2 GET mdir  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',12
READ
RETURN

PROCEDURE borraarbi
SELE F
K= RECCOUNT()
FOR i = 1 TO K
   GO i
   IF (ALLT(mcodia)=ALLT(codigoarbi) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre) .AND. ALLT(mape) = ALLT(apellido))
      DELETE
   ENDIF
ENDFOR
PACK
RETURN

PROCEDURE repanar
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS ar6 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C O N S U L T A S   D E   A R B I T R O S'
ACTIVATE WINDOWS ar6
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO p
SELE F
STORE SPACE(7) TO mcodia,de
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,m,sw9
p = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO p
   GO i
   IF ((SUBSTR(codigoarbi,1,1))= 'F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   FOR i= 1 TO p
      GO i
      IF m < 15
         SELE C
         STORE clave TO nom
         STORE clave2 TO campe
         SELE A
         SEEK(nom)
         IF .NOT. EOF()
            s=LEN(ALLT(liga))
            ancho = WCOLS()
            TEXT= liga
            IF s < ancho
               TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
               long= LEN(ALLT(liga))
            ENDIF
            inicio= (ancho/2)-(long/2)
         ENDIF
         @1,inicio-8  SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
         @4,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
```

```
        @4,48 SAY mcla2 FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
        SELE F
        @8,0 SAY '-------------------------------------------------------------------------------'
        @9,0 SAY '      NOMBRE          APELLIDO       ESCALAFON          CIUDAD DE RESIDENCIA '
        @10,0 SAY '-------------------------------------------------------------------------------'
        de =SUBSTR(ALLT(codigoarbi),1,1)
        IF de = 'F'
           m = m + 1
           @11+m,0 SAY nombre FONT 'ARIAL',8
           @11+m,24 SAY apellido FONT 'ARIAL',8
           @11+m,38 SAY escalafon FONT 'ARIAL',8
           @11+m,59 SAY ciudad FONT 'ARIAL',8
        ENDIF
     ENDIF
     IF m > 15
        WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'
        m = 0
        CLEAR
     ENDIF
  ENDFOR
ENDIF
WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'
IF sw9 <= 0
  WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN ARBITRO'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE repimpar
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
STORE 'N' TO sn
DEFINE WINDOWS ar6 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C O N S U L T A S  D E  A R B I T R O S'
ACTIVATE WINDOWS ar6
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO sw9,p
SELE F
p = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO p
  GO i
  IF ((SUBSTR(codigoarbi,1,1))= 'F')
     sw9 = sw9 + 1
  ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
  SET FILTER TO (SUBSTR(ALLT(codigoarbi),1,1)='F')
  REPORT FORM C:\sysdepor\arbitros TO PRINTER
  SET FILTER TO
ENDIF
IF sw9 <= 0
  WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN ARBITRO'
ENDIF
DEACTIVATE WINDOWS ar6
RETURN

PROCEDURE gracan
SELE G
```

```
APPEND BLANK
REPLACE codicancha WITH mcodic
REPLACE nombre WITH mnom
REPLACE dimensione WITH mdime
REPLACE direccion WITH mdir
REPLACE material WITH mmate
RETURN

PROCEDURE pidecan
SELE A
SEEK(mcla)
@1,45 SAY logotipo STRETCH SIZE 17,32
SELE G
@1,1 TO 21,78
@3,2  SAY 'NOMBRE :    '  + ALLT(mnom) FONT 'arial',9
@5,2  SAY 'DIMENSIONES                                  : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@6,2  GET mdime PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdime)) COLOR R/W FONT 'arial',12
@8,2  SAY 'MATERIAL                                     : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@9,2  GET mmate PICT "@!" VALID (!EMPTY(mmate)) COLOR R/W FONT 'arial',12
@11,2 SAY 'DIRECCION                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@12,2 GET mdir  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',12
READ
RETURN

PROCEDURE grabaca2
SELE G
STORE 0 TO re,i
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (ALLT(mcodic)=ALLT(codicancha)) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre))
      REPLACE codicancha WITH mcodic
      REPLACE nombre WITH mnom
      REPLACE dimensione WITH mdime
      REPLACE direccion WITH mdir
      REPLACE material WITH mmate
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE pideca2
SELE A
SEEK(mcla)
IF .NOT. EOF()
   @2,45 SAY logotipo STRETCH SIZE 17,32
ENDIF
SELE G
@1,1 TO 21,78
@3,2  SAY 'NOMBRE :    '  + ALLT(mnom) FONT 'arial',9
@5,2  SAY 'DIMENSIONES                                  : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@6,2  GET mdime PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdime)) COLOR R/W FONT 'arial',12
@8,2  SAY 'MATERIAL                                     : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@9,2  GET mmate PICT "@!" VALID (!EMPTY(mmate)) COLOR R/W FONT 'arial',12
@11,2 SAY 'DIRECCION                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@12,2 GET mdir  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',12
READ
RETURN

PROCEDURE borracan
SELE G
K= RECCOUNT()
```

```
FOR i = 1 TO K
   GO i
   IF (ALLT(mcodic)=ALLT(codicancha)) .AND. (ALLT(mnom) = ALLT(nombre))
      DELETE
   ENDIF
ENDFOR
PACK
RETURN

PROCEDURE repanca
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS ca6 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C O N S U L T A S  D E  C A N C H A S'
ACTIVATE WINDOWS ca6
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO p,m
SELE G
STORE SPACE(7) TO mcodic,de
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codicancha,1,1)='F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw9 > 0
   FOR i= 1 TO re
      GO i
      IF m < 15
         SELE C
         STORE clave TO nom
         SELE A
         SEEK(nom)
         IF .NOT. EOF()
            s=LEN(ALLT(liga))
            ancho = WCOLS()
            TEXT= liga
            IF s < ancho
               TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
               long= LEN(ALLT(liga))
            ENDIF
            inicio= (ancho/2)-(long/2)
         ENDIF
         @1,inicio-8  SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
         @4,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
         @4,48 SAY mcla2 FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
         SELE G
         @8,0 SAY '--------------------------------------------------------------------------------'
         @9,0 SAY '      NOMBRE          DIRECCION        DIMENSIONES             MATERIAL'
         @10,0 SAY '--------------------------------------------------------------------------------'
         de =SUBSTR(ALLT(codicancha),1,1)
         IF de = 'F'
            m = m + 1
            @11+m,0 SAY nombre FONT 'ARIAL',8
```

```
            @11+m,24 SAY direccion FONT 'ARIAL',8
            @11+m,38 SAY dimensione FONT 'ARIAL',8
            @11+m,59 SAY material FONT 'ARIAL',8
         ENDIF
      ENDIF
      IF m > 15
         WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'
         m = 0
         CLEAR
      ENDIF
   ENDFOR
   WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUNA CANCHA'
ENDIF
DEACTIVATE WINDOWS ca6
RETURN

PROCEDURE repimpca
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE 'N' TO sn
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS ca6 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C O N S U L T A S  D E  C A N C H A S'
ACTIVATE WINDOWS ca6
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO p,m
SELE 6
STORE 0 TO re,sw,sw9
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codicancha,1,1)='F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw9 > 0
   SET FILTER TO (SUBSTR(ALLT(codicancha),1,1)='F')
   REPORT FORM C:\sysdepor\canchas TO PRINTER
   SET FILTER TO
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUNA CANCHA'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE impreeq
SET STATUS OFF
SET ECHO OFF
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO sw9,sw10,i,s,re
SELE 19
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
```

```
   GO i
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw9 >0
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  +  presidente;
      TITLE " ESCOJA UN EQUIPO"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodie
   SET FILTER TO
   SET CONSOLE OFF
   SELE 16
   s = RECCOUNT()
   FOR i = 1 TO s
      GO i
      IF (SUBSTR(codigoequi,1,1)='F')
         sw10 = sw10 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF sw10 >0
      SET FILTER TO (codigoequi= mcodie)
      REPORT FORM C:\sysdepor\carnetf TO PRINTER
      SET FILTER TO
   ENDIF
   IF sw10 <= 0
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN JUGADOR'
   ENDIF
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS ' NO EXISTE NINGUN EQUIPO'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE imprein
SET STATUS OFF
SET ECHO OFF
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO sw9,sw10,i,s,re
SELE 19
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw9 >0
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='F')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  +  presidente;
      TITLE " ESCOJA UN EQUIPO"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodie
   SET FILTER TO
   SELE 16
   s = RECCOUNT()
```

```
   FOR i = 1 TO s
      GO i
      IF (SUBSTR(codigoequi,1,1)='F')
         sw10 = sw10 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF sw10 >0
      SET FILTER TO (mcodie=codigoequi)
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  +  apellido;
         TITLE "   ESCOJA UN JUGADOR  "
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codigojuga TO mcodij
      SET FILTER TO
      SET CONSOLE OFF
      SET FILTER TO ((ALLT(codigojuga)=ALLT( mcodij)) .AND. (ALLT(mcodie)=ALLT(codigoequi)))
      REPORT FORM C:\sysdepor\carnetf TO PRINTER
      SET FILTER TO
   ENDIF
   IF sw10<= 0
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN JUGADOR'
   ENDIF
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE grafor
SELE 13
APPEND BLANK
REPLACE fechaformu WITH mfe
REPLACE veedor WITH mvee
REPLACE cancha WITH mcancha

IF (op1=1)
   REPLACE estaredes WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE estaredes WITH 'NO'
ENDIF

IF (op3=1)
   REPLACE estatizado WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE estatizado WITH 'NO'
ENDIF

IF (op5=1)
   REPLACE estabande WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE estabande WITH 'NO'
ENDIF

IF (op7=1)
   REPLACE estamesa WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE estamesa WITH 'NO'
ENDIF

IF (op9=1)
   REPLACE califiesta WITH 'B'
```

```
ENDIF

IF (op10=1)
   REPLACE califiesta WITH 'M'
ENDIF

IF (op11=1)
   REPLACE califiesta WITH 'R'
ENDIF

IF (op12=1)
   REPLACE arbiparunc WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE arbiparuno WITH 'NO'
ENDIF

IF (op14=1)
   REPLACE arbipardos WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE arbipardos WITH 'NO'
ENDIF

IF (op16=1)
   REPLACE arbipartres WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE arbipartres WITH 'NO'
ENDIF

IF (op18=1)
   REPLACE arbiparcua WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE arbiparcua WITH 'NO'
ENDIF

IF (op20=1)
   REPLACE caliaruno WITH 'B'
ENDIF

IF (op21=1)
   REPLACE caliaruno WITH 'R'
ENDIF

IF (op22=1)
   REPLACE caliaruno WITH 'M'
ENDIF

IF (op23=1)
   REPLACE caliardos WITH 'B'
ENDIF

IF (op24=1)
   REPLACE caliardos WITH 'R'
ENDIF

IF (op25=1)
   REPLACE caliardos WITH 'M'
ENDIF

IF (op26=1)
   REPLACE caliartres WITH 'B'
ENDIF
```

```
IF (op27=1)
   REPLACE caliartres WITH 'R'
ENDIF

IF (op28=1)
   REPLACE caliartres WITH 'M'
ENDIF

IF (op29=1)
   REPLACE caliarcua WITH 'B'
ENDIF

IF (op30=1)
   REPLACE caliarcua WITH 'R'
ENDIF

IF (op31=1)
   REPLACE caliarcua WITH 'M'
ENDIF

IF (op32=1)
   REPLACE voparuno  WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE voparuno  WITH 'NO'
ENDIF

IF (op32=1)
   REPLACE voparuno  WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE voparuno  WITH 'NO'
ENDIF

IF (op34=1)
   REPLACE vopardos  WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE vopardos  WITH 'NO'
ENDIF

IF (op36=1)
   REPLACE vopartres WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE vopartres WITH 'NO'
ENDIF

IF (op38=1)
   REPLACE voparcua  WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE voparcua  WITH 'NO'
ENDIF

IF (op40=1)
   REPLACE pubparuno  WITH 'B'
ENDIF

IF (op41=1)
   REPLACE pubparuno  WITH 'R'
ENDIF

IF (op42=1)
   REPLACE pubparuno  WITH 'M'
ENDIF
```

```
IF (op43=1)
   REPLACE pubpardos  WITH 'B'
ENDIF

IF (op44=1)
   REPLACE pubpardos  WITH 'R'
ENDIF

IF (op45=1)
   REPLACE pubpardos  WITH 'M'
ENDIF

IF (op46=1)
   REPLACE pubpartres WITH 'B'
ENDIF

IF (op47=1)
   REPLACE pubpartres WITH 'R'
ENDIF

IF (op48=1)
   REPLACE pubpartres WITH 'M'
ENDIF

IF (op49=1)
   REPLACE pubparcua  WITH 'B'
ENDIF

IF (op50=1)
   REPLACE pubparcua  WITH 'R'
ENDIF

IF (op51=1)
   REPLACE pubparcua  WITH 'M'
ENDIF

REPLACE observacio WITH ca4
REPLACE reparuno WITH re1p
REPLACE repardos WITH re2p
REPLACE repartres WITH re3p
REPLACE reparcua WITH re4p
RETURN

PROCEDURE graotrofor
SELE 13
p = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO p
   GO i
   IF ((fechaformu = mfe) .AND. ALLT(veedor) = ALLT(mvee) .AND. ALLT(mcancha) = ALLT(cancha))
      REPLACE fechaformu WITH mfe
      REPLACE veedor WITH mvee
      REPLACE cancha WITH mcancha
      IF (op1=1)
         REPLACE estaredes WITH 'SI'
      ELSE
         REPLACE estaredes WITH 'NO'
      ENDIF

      IF (op3=1)
         REPLACE estatizado WITH 'SI'
      ELSE
```

```
   REPLACE estatizado WITH 'NO'
ENDIF

IF (op5=1)
   REPLACE estabande WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE estabande WITH 'NO'
ENDIF

IF (op7=1)
   REPLACE estamesa WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE estamesa WITH 'NO'
ENDIF

IF (op9=1)
   REPLACE califiesta WITH 'B'
ENDIF

IF (op10=1)
   REPLACE califiesta WITH 'M'
ENDIF

IF (op11=1)
   REPLACE califiesta WITH 'R'
ENDIF

IF (op12=1)
   REPLACE arbiparuno WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE arbiparuno WITH 'NO'
ENDIF

IF (op14=1)
   REPLACE arbipardos WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE arbipardos WITH 'NO'
ENDIF

IF (op16=1)
   REPLACE arbipartres WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE arbipartres WITH 'NO'
ENDIF

IF (op18=1)
   REPLACE arbiparcua WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE arbiparcua WITH 'NO'
ENDIF

IF (op20=1)
   REPLACE caliaruno WITH 'B'
ENDIF

IF (op21=1)
   REPLACE caliaruno WITH 'R'
ENDIF

IF (op22=1)
   REPLACE caliaruno WITH 'M'
```

```
ENDIF

IF (op23=1)
   REPLACE caliardos WITH 'B'
ENDIF

IF (op24=1)
   REPLACE caliardos WITH 'R'
ENDIF

IF (op25=1)
   REPLACE caliardos WITH 'M'
ENDIF

IF (op26=1)
   REPLACE caliartres WITH 'B'
ENDIF

IF (op27=1)
   REPLACE caliartres WITH 'R'
ENDIF

IF (op28=1)
   REPLACE caliartres WITH 'M'
ENDIF

IF (op29=1)
   REPLACE caliarcua WITH 'B'
ENDIF

IF (op30=1)
   REPLACE caliarcua WITH 'R'
ENDIF

IF (op31=1)
   REPLACE caliarcua WITH 'M'
ENDIF

IF (op32=1)
   REPLACE voparuno  WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE voparuno  WITH 'NO'
ENDIF

IF (op32=1)
   REPLACE voparuno  WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE voparuno  WITH 'NO'
ENDIF

IF (op34=1)
   REPLACE vopardos  WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE vopardos  WITH 'NO'
ENDIF

IF (op36=1)
   REPLACE vopartres WITH 'SI'
ELSE
   REPLACE vopartres WITH 'NO'
ENDIF
```

```
   IF (op38=1)
      REPLACE voparcua  WITH 'SI'
   ELSE
      REPLACE voparcua  WITH 'NO'
   ENDIF

   IF (op40=1)
      REPLACE pubparuno  WITH 'B'
   ENDIF

   IF (op41=1)
      REPLACE pubparuno  WITH 'R'
   ENDIF

   IF (op42=1)
      REPLACE pubparuno  WITH 'M'
   ENDIF

   IF (op43=1)
      REPLACE pubpardos  WITH 'B'
   ENDIF

   IF (op44=1)
      REPLACE pubpardos  WITH 'R'
   ENDIF

   IF (op45=1)
      REPLACE pubpardos  WITH 'M'
   ENDIF

   IF (op46=1)
      REPLACE pubpartres WITH 'B'
   ENDIF

   IF (op47=1)
      REPLACE pubpartres WITH 'R'
   ENDIF

   IF (op48=1)
      REPLACE pubpartres WITH 'M'
   ENDIF

   IF (op49=1)
      REPLACE pubparcua  WITH 'B'
   ENDIF

   IF (op50=1)
      REPLACE pubparcua  WITH 'R'
   ENDIF

   IF (op51=1)
      REPLACE pubparcua  WITH 'M'
   ENDIF

   REPLACE observacio WITH ca4
   REPLACE reparuno WITH re1p
   REPLACE repardos WITH re2p
   REPLACE repartres WITH re3p
   REPLACE reparcua WITH re4p
ENDIF
```

```
 ENDFOR
 RETURN

 PROCEDURE borrafor
 STORE 0 TO i
 SELE 13
 m = RECCOUNT()
 FOR i = 1 TO m
    GO i
    IF ((fechaformu = mfe) .AND. ALLT(veedor) = ALLT(mvee) .AND. ALLT(mcancha) = ALLT(cancha))
       DELETE
    ENDIF
 ENDFOR
 PACK
 RETURN

 PROCEDURE graba1
 SELE 15
 FOR i = 1 TO 11
    IF (numero[I] <> 0)
       APPEND BLANK
       REPLACE nombre WITH jugador[I]
       REPLACE equipo WITH mloc
       REPLACE numero WITH numero[I]
       REPLACE numegol WITH goles[I]
       REPLACE codiparti WITH mcodi
       REPLACE tiempo WITH 'P'
    ENDIF
 ENDFOR
 RETURN

 PROCEDURE graba2
 SELE 15
 FOR i = 12 TO 11+contador
    IF (numero[I] <> 0)
       APPEND BLANK
       REPLACE nombre WITH jugador[I]
       REPLACE equipo WITH mloc
       REPLACE numero WITH numero[I]
       REPLACE numegol WITH goles[I]
       REPLACE codiparti WITH mcodi
       REPLACE tiempo WITH 'S'
    ENDIF
 ENDFOR
 RETURN

 PROCEDURE graba3
 SELE 14
 FOR i = 1 TO contador
    APPEND BLANK
    REPLACE entra WITH entra[I]
    REPLACE sale WITH sale[I]
    REPLACE equipo WITH mloc
    REPLACE numeentra WITH numeentra[I]
    REPLACE numesale WITH numesale[I]
    REPLACE golesentra WITH goles[I+11]
    REPLACE codiparti WITH mcodi
 ENDFOR
 RETURN

 PROCEDURE graba4
```

```
SELE 15
FOR i = 1 TO 11
   IF (numero[I] <> 0)
      APPEND BLANK
      REPLACE nombre WITH jugador[I]
      REPLACE equipo WITH mvis
      REPLACE numero WITH numero[I]
      REPLACE numegol WITH goles[I]
      REPLACE codiparti WITH mcodi
      REPLACE tiempo WITH 'P'
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE graba5
SELE 15
FOR i = 12 TO 11+contador
   IF (numero[I] <> 0)
      APPEND BLANK
      REPLACE nombre WITH jugador[I]
      REPLACE equipo WITH mvis
      REPLACE numero WITH numero[I]
      REPLACE numegol WITH goles[I]
      REPLACE codiparti WITH mcodi
      REPLACE tiempo WITH 'S'
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE graba6
SELE 14
FOR i = 1 TO contador
   APPEND BLANK
   REPLACE entra WITH entra[I]
   REPLACE sale WITH sale[I]
   REPLACE equipo WITH mvis
   REPLACE numeentra WITH numeentra[I]
   REPLACE numesale WITH numesale[I]
   REPLACE golesentra WITH goles[I+11]
   REPLACE codiparti WITH mcodi
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE graba7
conta = 1
SELE 15
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((codiparti = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mloc)))
      conta = conta + 1
      REPLACE nombre WITH jugador[CONTA]
      REPLACE equipo WITH mloc
      REPLACE numero WITH numero[CONTA]
      REPLACE numegol WITH goles[CONTA]
      REPLACE codiparti WITH mcodi
      REPLACE tiempo WITH 'P'
   ENDIF
   IF conta = 11
      i = re
   ENDIF
```

```
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE graba8
STORE 0 TO con5
SELE 15
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((codiparti = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mloc)))
      con5 = con5 + 1
      IF con5 >= 12
         REPLACE nombre WITH jugador[con5]
         REPLACE equipo WITH mloc
         REPLACE numero WITH numero[con5]
         REPLACE numegol WITH goles[con5]
         REPLACE codiparti WITH mcodi
         REPLACE tiempo WITH 'S'
      ENDIF
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE graba9
STORE 0 TO re2,con6
SELE 14
re2 = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re2
   GO i
   IF ((codiparti = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mloc)))
      con6 = con6 + 1
      REPLACE entra WITH entra[con6]
      REPLACE sale WITH sale[con6]
      REPLACE equipo WITH mloc
      REPLACE numeentra WITH numeentra[con6]
      REPLACE numesale WITH numesale[con6]
      REPLACE golesentra WITH goles[con6+11]
      REPLACE codiparti WITH mcodi
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE graba10
conta = 1
SELE 15
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((codiparti = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mvis)))
      conta = conta + 1
      REPLACE nombre WITH jugador[CONTA]
      REPLACE equipo WITH mvis
      REPLACE numero WITH numero[CONTA]
      REPLACE numegol WITH goles[CONTA]
      REPLACE codiparti WITH mcodi
      REPLACE tiempo WITH 'P'
   ENDIF
   IF conta = 11
      i = re
   ENDIF
ENDFOR
```

```
RETURN

PROCEDURE graba11
STORE 0 TO con5
SELE 15
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((codiparti = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mvis)))
      con5 = con5 + 1
      IF con5 >= 12
         REPLACE nombre WITH jugador[con5]
         REPLACE equipo WITH mvis
         REPLACE numero WITH numero[con5]
         REPLACE numegol WITH goles[con5]
         REPLACE codiparti WITH mcodi
         REPLACE tiempo WITH 'S'
      ENDIF
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE graba12
STORE 0 TO re2,con6
SELE 14
re2 = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re2
   GO i
   IF ((codiparti = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mvis)))
      con6 = con6 + 1
      REPLACE entra WITH entra[con6]
      REPLACE sale WITH sale[con6]
      REPLACE equipo WITH mvis
      REPLACE numeentra WITH numeentra[con6]
      REPLACE numesale WITH numesale[con6]
      REPLACE golesentra WITH goles[con6+11]
      REPLACE codiparti WITH mcodi
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE primera
DEFINE WINDOWS CONS FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'POSICION DE LOS EQUIPOS EN EL CAMPEONATO' FONT 'COURIER',11
ACTIVATE WINDOWS CONS
SELE 20
SET FILTER TO ((SUBSTR(codiequipo,1,1)='F') .AND. ALLT(categoria)='PRIMERA')
BROWSE FIELDS equipo, pjugados:H= 'P.J.',pperdidos:H= 'P.P.',pempatados:H= 'P.E.',pganados:H=
'P.G.',golfavor:H= 'G.F.',golcontra:H= 'G.C.',puntos,goldiferen:H= 'G.D.' NOAPPEND NOEDIT
SET FILTER TO
DEACTIVATE WINDOWS CONS
RETURN

PROCEDURE segunda
DEFINE WINDOWS CONS FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'POSICION DE LOS EQUIPOS EN EL CAMPEONATO' FONT 'COURIER',11
ACTIVATE WINDOWS CONS
SELE 20
SET FILTER TO ((SUBSTR(codiequipo,1,1)='F') .AND. ALLT(categoria)='SEGUNDA')
BROWSE FIELDS equipo, pjugados:H= 'P.J.',pperdidos:H= 'P.P.',pempatados:H= 'P.E.',pganados:H=
'P.G.',golfavor:H= 'G.F.',golcontra:H= 'G.C.',puntos,goldiferen:H= 'G.D.' NOAPPEND NOEDIT
SET FILTER TO
DEACTIVATE WINDOWS CONS
```

```
RETURN

PROCEDURE imppri
SELE 20
SET FILTER TO ((SUBSTR(codiequipo,1,1)='F') .AND. ALLT(categoria)='PRIMERA')
REPORT FORM C:\sysdepor\posi TO PRINTER
SET FILTER TO
RETURN

PROCEDURE impseg
SELE 20
SET FILTER TO ((SUBSTR(codiequipo,1,1)='F') .AND. ALLT(categoria)='SEGUNDA')
REPORT FORM C:\sysdepor\posi TO PRINTER
SET FILTER TO
RETURN

PROCEDURE golprimera
CLEAR
SELE 16
DEFINE WINDOWS gole2 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'GOLEADORES DEL CAMPEONATO' FONT 'modern',13
ACTIVATE WINDOWS gole2
SET FILTER TO ((numerogol>0) .AND. (ALLT(categoria)='PRIMERA') .AND. (SUBSTR(codigoequi,1,1)='F'))
BROWSE FIELDS nombre,apellido,posicion, equipo, numerogol:H= 'GOLES' NOAPPEND NOEDIT
SET FILTER TO
DEACTIVATE WINDOWS gole2
RETURN

PROCEDURE golsegunda
SELE 16
DEFINE WINDOWS gole2 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'GOLEADORES DEL CAMPEONATO' FONT 'modern',10
ACTIVATE WINDOWS gole2
SET FILTER TO ((numerogol>0) .AND. (ALLT(categoria)='SEGUNDA') .AND. (SUBSTR(codigoequi,1,1)='F'))
BROWSE FIELDS nombre,apellido,posicion, equipo, numerogol:H= 'GOLES' NOAPPEND NOEDIT
SET FILTER TO
DEACTIVATE WINDOWS gole2
RETURN

PROCEDURE impgolpri
SELE 16
SET FILTER TO ((SUBSTR(codigoequi,1,1)='F') .AND. (numerogol>0) .AND. (ALLT(categoria)='PRIMERA'))
REPORT FORM C:\sysdepor\goles TO PRINTER
SET FILTER TO
RETURN

PROCEDURE impgolseg
SELE 16
SET FILTER TO ((SUBSTR(codigoequi,1,1)='F') .AND. (numerogol>0) .AND. (ALLT(categoria)='SEGUNDA'))
REPORT FORM C:\sysdepor\goles TO PRINTER
SET FILTER TO
RETURN

PROCEDURE samprimera
CLEAR
SELE 16
DEFINE WINDOWS san3  FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'SANCIONADOS' FONT 'modern',9
ACTIVATE WINDOWS san3
SET FILTER TO ((SUBSTR(codigoequi,1,1)='F') .AND. ((amarilla<>0) .OR. (rojas<>0)) .AND.
(ALLT(categoria)='PRIMERA'))
BROWSE FIELDS nombre,apellido,posicion, equipo, amarilla:H= 'AMARILLAS', rojas, suspencion NOAPPEND NOEDIT
SET FILTER TO
DEACTIVATE WINDOWS san3
```

```
RETURN

PROCEDURE sansegunda
CLEAR
SELE 16
DEFINE WINDOWS san3  FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'SANCIONADOS' FONT 'modern',9
ACTIVATE WINDOWS san3
SET FILTER TO ((SUBSTR(codigoequi,1,1)='F') .AND. ((amarilla<>0) .OR. (rojas<>0)) .AND.
(ALLT(categoria)='SEGUNDA'))
BROWSE FIELDS nombre,apellido,posicion, equipo, amarilla:H= 'AMARILLAS', rojas, suspencion NOAPPEND NOEDIT
SET FILTER TO
DEACTIVATE WINDOWS san3
RETURN

PROCEDURE impsanpri
SELE 16
SET FILTER TO ((SUBSTR(codigoequi,1,1)='F') .AND. ((amarilla<>0) .OR. (rojas<>0)) .AND.
(ALLT(categoria)='PRIMERA'))
REPORT FORM C:\sysdepor\sancio TO PRINTER
SET FILTER TO
RETURN

PROCEDURE impsanseg
SELE 16
SET FILTER TO ((SUBSTR(codigoequi,1,1)='F') .AND. ((amarilla<>0) .OR. (rojas<>0)) .AND.
(ALLT(categoria)='SEGUNDA'))
REPORT FORM C:\sysdepor\sancio TO PRINTER
SET FILTER TO
RETURN

PROCEDURE gracamp2
SELE H
GO regis
REPLACE horainilt WITH mhora
REPLACE codicancha WITH mcodcan
REPLACE can WITH mnomcan
REPLACE arbitro WITH mcodar
REPLACE arbi WITH mnomar
REPLACE veedor WITH mcodvee
REPLACE vee WITH mvee
REPLACE numeparti WITH numpar
REPLACE confecha WITH '*'
REPLACE fechapar WITH mfe
STORE 0 TO i,sw,re
SELE i
re = RECCOUNT()
IF re = 0
   APPEND BLANK
   REPLACE fecha WITH mfe
ENDIF

IF re > 0
   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF (mfe= fecha)
         sw = 1
      ENDIF
   ENDFOR
ENDIF

IF sw <> 1
```

```
   APPEND BLANK
   REPLACE fecha WITH mfe
ENDIF
RETURN

PROCEDURE pancacam
CLEAR
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE H
p = RECCOUNT()
GO 1
STORE 0 TO parporfe
STORE fechapar TO mfe1
GO BOTTOM
STORE fechapar TO mfe2

SELE G
SET FILTER TO (SUBSTR(codicancha,1,1)='F')
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  +  direccion;
   TITLE " ESCOJA UNA CANCHA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE codicancha TO mcodic
STORE DATE() TO mfe
SELE i
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD fecha;
   TITLE " ESCOJA UNA FECHA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE fecha TO mfe
SELE H
DEFINE WINDOWS cam3  FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'PARTIDOS DE CAMPEONATO' FONT 'modern',9
ACTIVATE WINDOWS cam3
SET FILTER TO ((fechapar = mfe) .AND. (ALLT(mcodic)=ALLT(codicancha)) .AND. (confecha= '*'))
BROWSE FIELDS can,local,visi,categoria, horainilt:H='hora'
SET FILTER TO
DEACTIVATE WINDOWS cam3
RETURN

PROCEDURE pantocam
SELE H
GO TOP
DEFINE WINDOWS cam3  FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'PARTIDOS DE CAMPEONATO' FONT 'modern',8
ACTIVATE WINDOWS cam3
SET FILTER TO (confecha= '*')
BROWSE FIELDS can,local,visi,categoria, horainilt:H='hora', fechapar:H='fecha'
SET FILTER TO
DEACTIVATE WINDOWS cam3
RETURN

PROCEDURE panincam
CLEAR
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE H
p = RECCOUNT()
GO 1
STORE 0 TO parporfe
```

```
STORE fechapar TO mfe1
GO BOTTOM
STORE fechapar TO mfe2

SELE G
STORE DATE() TO mfe
SELE i
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD fecha;
   TITLE " ESCOJA UNA FECHA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE fecha TO mfe
SELE H
DEFINE WINDOWS can3  FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'PARTIDOS DE CAMPEONATO' FONT 'modern',9
ACTIVATE WINDOWS can3
SET FILTER TO ((fechapar = mfe) .AND. (confecha = '*'))
BROWSE FIELDS can,local,visi,categoria, horainil:H='hora'
DEACTIVATE WINDOWS can3
SET FILTER TO
RETURN

PROCEDURE impcacam
CLEAR
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE H
p = RECCOUNT()
GO 1
STORE 0 TO parporfe
STORE fechapar TO mfe1
GO BOTTOM
STORE fechapar TO mfe2

SELE G
SET FILTER TO (SUBSTR(codicancha,1,1)='F')
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  +  direccion;
   TITLE " ESCOJA UNA CANCHA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE codicancha TO mcodic
STORE DATE() TO mfe
SELE i
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD fecha;
   TITLE " ESCOJA UNA FECHA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE fecha TO mfe
SELE H
SET FILTER TO ((fechapar = mfe) .AND. (ALLT(mcodic)=ALLT(codicancha)) .AND. (confecha= '*'))
REPORT FORM C:\sysdepor\fecha1 TO PRINTER
SET FILTER TO
RETURN

PROCEDURE imptocam
SELE H
GO TOP
SET FILTER TO (confecha= '*')
REPORT FORM C:\sysdepor\fecha2 TO PRINTER
SET FILTER TO
RETURN
```

```
PROCEDURE impincam
CLEAR
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE H
p = RECCOUNT()
GO 1
STORE 0 TO parporfe
STORE fechapar TO mfe1
GO BOTTOM
STORE fechapar TO mfe2

SELE G
STORE DATE() TO mfe
SELE 1
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD fecha;
   TITLE " ESCOJA UNA FECHA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE fecha TO mfe
SELE H
SET FILTER TO ((fechapar = mfe) .AND. (confecha = '*'))
REPORT FORM C:\sysdepor\fecha1 TO PRINTER
SET FILTER TO
RETURN


*: EOF: FUTBOL1.PRG
```

PROGRAMA BASQUET.PRG

```
PROCEDURE basequipos
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   DEFINE WINDOWS eq FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'E Q U I P O S'
   ACTIVATE WINDOWS eq
   @1,20 SAY " C O N T R O L   D E   E Q U I P O S "
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @ 3,15 SAY logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @24,5 GET op picture'@*Bh
C:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\CAMBIE;C:\sysdepor\BORRE;C:\sysdepor\CONSULTE;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 5,11.3
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO bcrequipos IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF
   IF op = 2
      DO bcamequipos IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF
   IF op = 3
      DO bborequipos IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF
```

```
   IF op = 4
      DO brepequipos IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF
   IF op = 5
      DEACTIVATE WINDOWS eq
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN

PROCEDURE  bcrequipos
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3
STORE SPACE(10) TO cadena
DEFINE WINDOWS equipos FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' I N G R E S O  D E  N U E V O  E Q U I P O'
ACTIVATE WINDOWS equipos
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 19
GO TOP
STORE 0 TO re,sw
re = RECCOUNT()
DO WHILE .T.
   STORE SPACE(30) TO msecre,mteso,mvice,mpresi
   STORE SPACE(29) TO mnom
   STORE SPACE(35) TO mnom2
   STORE DATE() TO mfecha
   STORE SPACE(7) TO mcodi,mcod
   STORE 0 TO op6,opcion
   @1,1  SAY 'INGRESE NOMBRE DEL EQUIPO        :' GET mnom  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mnom)) COLOR GR+/B, R/W
   READ
   IF LASTKEY()= 27
      EXIT
   ENDIF
   FOR i =1 TO 40
      p2= SUBSTR(mnom,i,1)
      IF p2 <> " "
         cadena = cadena + p2
      ENDIF
      m=1
      IF p2= " "
         cadena= ALLT(cadena)
         p3 = SUBSTR(cadena,m,1)
         mcodi = ALLT(mcodi) +ALLT( p3)
         p3= " "
         cadena=" "
      ENDIF
   ENDFOR
   mcodi = 'B'+ ALLT(mcodi)
   sw=0

   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF (ALLT(mcodi) =ALLT(codiequipo)) .AND. (ALLT(mnom) = ALLT(nombre))
         sw = 1
      ENDIF
   ENDFOR
```

```
   IF sw = 1
      WAIT WINDOWS ' EL EQUIPO YA EXISTE '
      LOOP
   ENDIF
   @1,0 TO 7,80 DOUBLE
   @0,20  SAY 'DIRECTIVA DEL EQUIPO ' + ALLT(mnom)
   @1,1   SAY 'INGRESE LA FECHA DE FUNDACION              : ' GET mfecha VALID (!EMPTY(mfecha)) COLOR GR+/B
R/W
   @2,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                      : ' GET mpresi PICT "@!" VALID (!EMPTY(mpresi)) C
GR+/B, R/W
   @3,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO                  : ' GET mvice PICT "@!" VALID (!EMPTY(mvice)) COL
GR+/B, R/W
   @4,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                      : ' GET msecre  PICT "@!" VALID (!EMPTY(msecre))
COLOR GR+/B, R/W
   @5,1   SAY 'TESORERO DEL EQUIPO                        : ' GET mteso  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mteso)) COL
GR+/B, R/W
   READ
   DO bcogelogo IN C:\sysdepor\basquet1
   DO WHILE .T.
      @22,1 TO 29,79 CLEAR
      op5=0
      @22,2 GET op5 picture'@*BH C:\sysdepor\CAMBIAR;C:\sysdepor\GRABAR;C:\sysdepor\SALIR' SIZE 7,15,12
      READ CYCLE
      IF op5 = 1
         DO bpidecam IN C:\sysdeport\basquet1
         DO bgrequipos IN C:\sysdeport\basquet1
         EXIT
      ENDIF
      IF op5 =2
         DO bgrequipos IN C:\sysdeport\basquet1
         EXIT
      ENDIF
      IF op5 = 3
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
   DEACTIVATE WINDOWS equipos
   EXIT
ENDDO
RETURN

PROCEDURE  bcamequipos
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3
STORE SPACE(10) TO cadena
DEFINE WINDOWS equi2 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C A M B I O S   E N   L O S  E Q U I P O S'
ACTIVATE WINDOWS equi2
STORE SPACE(7) TO p2
STORE 0 TO i
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 19
s = RECCOUNT()
GO TOP
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'B')
```

```
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(30) TO msecre,mteso,mvice,mpresi
      STORE SPACE(29) TO mnom
      STORE SPACE(35) TO mnom2
      STORE DATE() TO mfecha
      STORE SPACE(7) TO mcodi,mcod
      SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA   ') +
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
         TITLE " ESCOJA UN EQUIPO DE BASQUET"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codiequipo TO mcodi
      STORE nombre TO mnom
      SET FILTER TO
      CLEAR
      STORE fechafunda TO mfecha
      STORE presidente TO mpresi
      STORE vicepresi TO mvice
      STORE secretario TO msecre
      STORE tesorero TO mteso
      @0,20  SAY 'DIRECTIVA DEL EQUIPO ' + ALLT(nombre)
      @1,1   SAY 'FECHA DE FUNDACION                          : '
      @1,50 SAY fechafunda
      @2,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                       : ' + ALLT(presidente)
      @3,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO                   : ' + ALLT(vicepresi)
      @4,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                       : ' + ALLT(secretario)
      @5,1   SAY 'TESORERO DEL EQUIPO                         : ' + ALLT(tesorero)
      @7,19 TO 22,62 DOUBLE
      @8,20 SAY logotipo STRETCH SIZE 13,35
      @22,7 GET op PICTURE '@*BH C:\sysdepor\ESESTEEO;C:\sysdepor\ESCTROFU' SIZE 7,25,15
      READ CYCLE
      IF op = 1
         DO bpideequi  IN C:\sysdeport\basquet1
         DO bcogelo IN C:\sysdeport\basquet1
         DO bponequi IN C:\sysdeport\basquet1
         DO bgrabaequi IN C:\sysdeport\basquet1
         EXIT
      ENDIF
      IF op = 2
         LOOP
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF (sw9<=0)
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE BASQUET'
ENDIF
DEACTIVATE WINDOW equi2
RETURN

PROCEDURE  bborequipos
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3
STORE SPACE(10) TO cadena
DEFINE WINDOWS equi3 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' B O R R A D O   E N   L O S   E Q U I P O S'
ACTIVATE WINDOWS equi3
```

```
STORE SPACE(7) TO p2
STORE 0 TO i
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 19
s = RECCOUNT()
GO TOP
STORE 0 TO sw10
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'B')
      sw10 = sw10 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw10>0)
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(30) TO msecre,mteso,mvice,mpresi
      STORE SPACE(29) TO mnom
      STORE SPACE(35) TO mnom2
      STORE DATE() TO mfecha
      STORE SPACE(7) TO mcodi,mcod
      SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 5,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA    '
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
         TITLE " ESCOJA UN EQUIPO"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codiequipo TO mcodi
      STORE nombre TO mnom
      SET FILTER TO
      CLEAR
      STORE fechafunda TO mfecha
      STORE presidente TO mpresi
      STORE vicepresi TO mvice
      STORE secretario TO msecre
      STORE tesorero TO mteso
      @0,20  SAY 'DIRECTIVA DEL EQUIPO ' + ALLT(nombre)
      @1,1   SAY 'FECHA DE FUNDACION                          : '
      @1,50 SAY fechafunda
      @2,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                       : ' + ALLT(presidente)
      @3,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO                   : ' + ALLT(vicepresi)
      @4,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                       : ' + ALLT(secretario)
      @5,1   SAY 'TESOREO DEL EQUIPO                          : ' + ALLT(tesorero)
      @7,19 TO 22,62 DOUBLE
      @8,20 SAY logotipo STRETCH SIZE 13,35
      @22,7 GET op PICTURE '@*Bh C:\sysdepor\ESESTEEQ;C:\sysdepor\ESOTROFU' SIZE 7,25,15
      READ CYCLE
      IF op = 1
         DO bborraequi IN C:\sysdepor\basquet1
         EXIT
      ENDIF
      IF op = 2
         LOOP
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF (sw10<=0)
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE BASQUET'
ENDIF
DEACTIVATE WINDOW equi3
```

```
RETURN

PROCEDURE brepequipos
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mci
      SELE A
      SEEK(mci)
      IF .NOT. EOF()
         @ 2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,2 GET op picture'@*Bh C:\sysdepor\PANTALLA;C:\sysdepor\IMPRESOR;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,15,12
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO brepanta IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF
   IF op = 2
      DO brepimpre IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF
   IF op = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE brepanta
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mci
      SELE A
      SEEK(mci)
      IF .NOT. EOF()
         @ 2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @23,3 GET op picture'@*th \<TOTAL;\<INDIVIDUAL;\<SALIR' SIZE 4,20,7
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO breptotal IN C:\sysdepor\basqueti
   ENDIF
   IF op = 2
      DO brepanindi IN C:\sysdepor\basqueti
   ENDIF
   IF op = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE brepimpre
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   SELE C
```

```
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mcl
      SELE A
      SEEK(mcl)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @23,3 GET op picture'@*th \<TOTAL;\<INDIVIDUAL;\<SALIR' SIZE 4,20,7
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO brepimtotal IN C:\sysdepor\basquetl
   ENDIF
   IF op = 2
      DO brepimindi IN C:\sysdepor\basquetl
   ENDIF
   IF op = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE basjugadores
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   DEFINE WINDOWS eq FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'J U G A D O R E S'
   ACTIVATE WINDOWS eq
   @1,20 SAY " C O N T R O L   D E   J U G A D O R E S "
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mcl
      SELE A
      SEEK(mcl)
      IF .NOT. EOF()
         @ 3,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @24,5 GET op picture'@*Bh
C:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\CAMBIE;C:\sysdepor\BORRE;C:\sysdepor\CONSULTE;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 3,11,3
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO bcreajuga IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF
   IF op = 2
      DO bcamjuga IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF
   IF op = 3
      DO bborjuga IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF
   IF op = 4
      DO brepjuga IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF
   IF op = 5
      DEACTIVATE WINDOWS eq
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN
```

```
PROCEDURE  bcreajuga
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
STORE 0 TO op7
DEFINE WINDOWS equi FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' I N G R E S O   D E   N U E V O   J U G A D O R'
ACTIVATE WINDOWS equi
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO cara
STORE SPACE(2) TO cade
SELE  16
STORE SPACE(7) TO mcodie
STORE SPACE(10) TO mcate
STORE SPACE(20) TO mnome
GO TOP
STORE 0 TO re,sw
re = RECCOUNT()
SELE 19
s = RECCOUNT()
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'B')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA      ') +
          ' +  TRANSFORM(presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE "                          ESCOJA UN EQUIPO                          "
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE 0 TO cara
   STORE SPACE(2) TO cade
   STORE codiequipo TO mcodie
   STORE nombre TO mnome
   SET FILTER TO
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(20) TO mnom, mape
      STORE SPACE(30) TO mdir
      STORE SPACE(15) TO mpos,mlnac
      STORE DATE() TO mfecha
      STORE SPACE(7) TO mcodi,mcodi,mcodi2
      STORE 0 TO mnumgol,mtel,mncar,mcedu
      @1,1  SAY 'INGRESE NOMBRES DEL JUGADOR       :' GET mnom  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mnom)) COLOR GR+/B,
      @2,1  SAY 'INGRESE APELLIDOS DEL JUGADOR     :' GET mape  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mape)) COLOR GR+/B,
      READ
      FOR i =1 TO 20
         p2= SUBSTR(mnom,i,1)
         IF p2 <> " "
            cadena = cadena + p2
         ENDIF
         m=1
         IF p2= " "
            cadena= ALLT(cadena)
            p3 = SUBSTR(cadena,m,1)
```

```
            mcodi = ALLT(mcodi) +ALLT( p3)
            p3= " "
            cadena=" "
         ENDIF
      ENDFOR
      FOR i =1 TO 20
         p4= SUBSTR(mape,i,1)
         IF p4 <> " "
            cadena2 = cadena2 + p4
         ENDIF
         m=1
         IF p4= " "
            cadena2= ALLT(cadena2)
            p5 = SUBSTR(cadena2,m,1)
            mcodi2 = ALLT(mcodi2) +ALLT( p5)
            p5= " "
            cadena2=" "
         ENDIF
      ENDFOR
      mcodij = 'B' + ALLT(mcodi)+ALLT(mcodi2)
      sw=0
      SELE 16
      FOR i = 1 TO re
         GO i
         IF ((ALLT(mcodij)=ALLT(codigojuga)) .AND. ((mnom = nombre) .AND. (mape = apellido)) .AND.
(ALLT(mcodie)= ALLT(codigoequi)))
            sw = 1
         ENDIF
      ENDFOR
      IF sw = 1
         WAIT WINDOWS ' EL JUGADOR YA EXISTE '
         LOOP
      ENDIF
      CLEAR
      @1,1 TO 21,78
      @1,43 TO 17,76
      @2,3  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
      @3,3  SAY 'POSICION DEL JUGADOR                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @4,3  GET mpos PICT "@!" VALID (!EMPTY(mpos)) COLOR R/W FONT 'arial',13
      @6,3  SAY 'FECHA DE NACIMIENTO                     : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @7,3  GET mfecha VALID (!EMPTY(mfecha)) COLOR R/W FONT 'arial',13
      @9,3 SAY 'LUGAR DE NACIMIENTO                     : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @10,3 GET mlnac PICT "@!" VALID (!EMPTY(mlnac)) COLOR R/W FONT 'arial',13
      @12,3 SAY 'CEDULA                                  : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @13,3 GET mcedu PICT "999999999-9" COLOR R/W FONT 'arial',13
      @15,3 SAY 'DIRECCION                               : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @16,3 GET mdir  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',13
      @18,3 SAY 'TELEFONO                                : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @19,3 GET mtel  PICT "999-999"  COLOR R/W FONT 'arial',13
      READ
      STORE DATE() TO edad
      edad = YEAR(DATE()) - YEAR(mfecha)
      @19,43 SAY 'Edad :'
      @19,50 SAY edad PICT '99 atos ' COLOR R/W FONT 'arial',13
      DO bcogefoto IN C:\sysdepor\basquet1
      DO WHILE .T.
         op7=0
         @21,0 TO 30,78 CLEAR
         @22,2 GET op7 picture'@*Bh C:\sysdepor\CAMBIAR;C:\sysdepor\GRABAR;C:\sysdepor\SALIR' SIZE 7,15,1
         READ CYCLE
         IF op7 = 1
```

```
            DO bpidejuga IN C:\sysdepor\basquet1
            DO bgrajuga IN C:\sysdepor\basquet1
            EXIT
         ENDIF
         IF op7 = 2
            DO bgrajuga IN C:\sysdepor\basquet1
            EXIT
         ENDIF
         IF op7 = 3
            EXIT
         ENDIF
      ENDDO
      DEACTIVATE WINDOWS equi
      EXIT
   ENDDO
ENDIF
IF (sw9 <= 0)
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE BASQUET'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE bcamjuga
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS equi2 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C A M B I O S    J U G A D O R'
ACTIVATE WINDOWS equi2
SELE 0
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 16
STORE SPACE(7) TO mcodie
GO TOP
STORE 0 TO re,sw
re = RECCOUNT()
SELE 19
s = RECCOUNT()
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'B')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
   STORE 0 TO cara
   STORE SPACE(2) TO cade
   STORE SPACE(10) TO mcate
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA      ') +
            ' +  TRANSFORM(presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE "                          ESCOJA UN EQUIPO                                "
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodie
   SET FILTER TO
   STORE nombre TO mnome
   STORE SPACE(20) TO mnom, mape
   STORE SPACE(30) TO mdir
```

```
STORE SPACE(10) TO mcate
STORE SPACE(15) TO mpos,mlnac
STORE DATE() TO mfecha
STORE SPACE(7) TO mcodij,mcodi,mcodi2
STORE 0 TO mnumgol,mtel,mncar,mcedu
STORE 0 TO sw10
SELE 16
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((SUBSTR(codigoequi,1,1))= 'B' .AND. ALLT(codigoequi) = ALLT(mcodie))
      sw10 = sw10 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw10>0)
   DO WHILE .T.
      SET FILTER TO (ALLT(mcodie)=ALLT(codigoequi))
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  + '       ' + apellido;
         TITLE "   ESCOJA UN JUGADOR  "
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codigojuga TO mcodij
      STORE nombre TO mnom
      STORE apellido TO mape
      STORE posicion TO mpos
      STORE fechadena TO mfecha
      STORE lugardena TO mlnac
      STORE cedula TO mcedu
      STORE direccion TO mdir
      STORE telefono TO mtel
      SET FILTER TO
      @1,1 TO 21,78
      @1,43 TO 17,78
      @2,3  SAY 'NOMBRE :   ' + ALLT(nombre) + ' ' + ALLT(apellido) FONT 'arial',9
      @3,3  SAY 'POSICION DEL JUGADOR                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @4,3  SAY posicion
      @6,3  SAY 'FECHA DE NACIMIENTO                     : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @7,3  SAY fechadena
      @9,3 SAY 'LUGAR DE NACIMIENTO                     : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @10,3 SAY lugardena
      @12,3 SAY 'CEDULA                                  : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @13,3 SAY cedula
      @15,3 SAY 'DIRECCION                               : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @16,3 SAY direccion
      @18,3 SAY 'TELEFONO                                : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @19,3 SAY telefono
      STORE DATE() TO edad
      edad = YEAR(DATE()) - YEAR(fechadena)
      @19,43 SAY 'Edad :'
      @19,50 SAY edad PICT '99 a±os ' COLOR R/W FONT 'arial',13
      @1,43 TO 17,78
      @2,45 SAY foto STRETCH SIZE 14,30
      op6 =0
      @25,2 GET op6 FUNC '*th \<REALIZAR CAMBIOS ;\<CANCELAR Y SALIR' SIZE 3,30,12
      READ CYCLE
      IF op6 = 1
         DO bpideju2 IN C:\sysdepor\basquet1
         DO bpidefo2 IN C:\sysdepor\basquet1
         DO bgrabae2 IN C:\sysdepor\basquet1
         EXIT
      ENDIF
```

```
        IF op6 = 2
           DEACTIVATE WINDOWS equi2
           EXIT
        ENDIF

     ENDDO
  ENDIF
  IF (sw10 <= 0)
     WAIT WINDOWS 'NO EXISTEN NINGUN JUGADOR'
  ENDIF
ENDIF
IF (sw9 <= 0)
  WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE BASQUET'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE  bborjuga
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS equi6 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' E L I M I N A C I O N   D E   J U G A D O R'
ACTIVATE WINDOWS equi6
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 16
STORE SPACE(7) TO mcodie
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9,sw10
re = RECCOUNT()
SELE 19
s= RECCOUNT()
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'B')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA      ') +
            ' +  TRANSFORM(presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE "                          ESCOJA UN EQUIPO                                "
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodie
   SET FILTER TO
   STORE SPACE(20) TO mnom, mape
   STORE SPACE(30) TO mdir
   STORE SPACE(10) TO mcate
   STORE SPACE(15) TO mpos,mlnac
   STORE DATE() TO mfecha
   STORE SPACE(7) TO mcodi,mcodi,mcodi2
   STORE 0 TO mnumgol,mtel,mncar,mcedu
   SELE 16
   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF ((SUBSTR(codigoequi,1,1))= 'B' .AND. ALLT(codigoequi)=ALLT(mcodie))
         sw10 = sw10 + 1
```

```
      ENDIF
   ENDFOR
   IF (sw10>0)
      DO WHILE .T.
         SELE  16
         SET FILTER TO (ALLT(mcodie)=ALLT(codigoequi))
         DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  +  apellido;
            TITLE "   ESCOJA UN JUGADOR  "
         ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
         ACTIVATE POPUP ayuda
         STORE codigojuga TO mcodij
         STORE nombre TO mnom
         STORE apellido TO mape
         STORE posicion TO mpos
         STORE fechadena TO mfecha
         STORE lugardena TO mlnac
         STORE cedula TO mcedu
         STORE direccion TO mdir
         STORE telefono TO mtel
         SET FILTER TO
         @1,1 TO 21,78
         @1,43 TO 17,78
         @2,3  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(nombre) + ' ' + ALLT(apellido) FONT 'arial',9
         @3,3  SAY 'POSICION DEL JUGADOR                          : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
         @4,3  SAY posicion
         @6,3  SAY 'FECHA DE NACIMIENTO                           : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
         @7,3  SAY fechadena
         @9,3 SAY 'LUGAR DE NACIMIENTO                           : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
         @10,3 SAY lugardena
         @12,3 SAY 'CEDULA                                        : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
         @13,3 SAY cedula
         @15,3 SAY 'DIRECCION                                     : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
         @16 ,3 SAY direccion
         @18,3 SAY 'TELEFONO                                      : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
         @19,3 SAY telefono
         STORE DATE() TO edad
         edad = YEAR(DATE()) - YEAR(fechadena)
         @19,43 SAY 'Edad :'
         @19,50 SAY edad PICT '99 a±os ' COLOR R/W FONT 'arial',13
         @1,43 TO 17,78
         @2,45 SAY foto STRETCH SIZE 14,30
         op =0
         @25,2 GET op PICTURE '@*th \<SELECCIONAR ESTE JUGADOR;\<CANCELAR Y SELECCIONAR OTRO' SIZE 3,30,12
         READ CYCLE
         IF op = 1
            DO bborrajuga  IN C:\sysdepor\basquet1
            EXIT
         ENDIF

         IF op = 2
            LOOP
         ENDIF
      ENDDO
   ENDIF
   IF sw10 <= 0
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN JUGADOR'
   ENDIF
ENDIF
IF sw9<=0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE BASQUET'
ENDIF
```

```
DEACTIVATE WINDOW equi6
RETURN

PROCEDURE brepjuga
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,2 GET op picture'@*Bh C:\sysdepor\PANTALLA;C:\sysdepor\IMPRESOR;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,15,12
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO brepanju IN C:\sysdepor\basquet1
   ENDIF
   IF op = 2
      DO brepimpju IN C:\sysdepor\basquet1
   ENDIF
   IF op = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE basarbitros
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   DEFINE WINDOWS ar FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'A R B I T R O S'
   ACTIVATE WINDOWS ar
   @1,20 SAY " C O N T R O L   D E   A R B I T R O S "
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @ 3,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @24,5 GET op picture'@*Bh
C:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\CAMBIE;C:\sysdepor\BORRE;C:\sysdepor\CONSULTE;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 5,11,3
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO bcrearbi IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF
   IF op = 2
      DO bcamarbi IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF
   IF op = 3
      DO bborarbi IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF
   IF op = 4
      DO breparbi IN C:\sysdepor\basquet
```

```
   ENDIF
   IF op = 5
      DEACTIVATE WINDOWS ar
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN

PROCEDURE bcrearbi
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
STORE 0 TO op7
DEFINE WINDOWS arbi FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' I N G R E S O  D E  N U E V O  A R B I T R O'
ACTIVATE WINDOWS arbi
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE F
STORE SPACE(7) TO mcodia
GO TOP
STORE 0 TO re,sw
re = RECCOUNT()
DO WHILE .T.
   STORE SPACE(20) TO mnom, mape, mesca
   STORE SPACE(30) TO mdir
   STORE SPACE(15) TO mciu
   STORE SPACE(7) TO mcodij,mcodi,mcodi2
   STORE 0 TO mcedu
   SELE F
   @1,1  SAY 'INGRESE NOMBRES DEL ARBITRO       :' GET mnom  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mnom)) COLOR GR+/B, R/W
   @2,1  SAY 'INGRESE APELLIDOS DEL ARBITRO     :' GET mape  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mape)) COLOR GR+/B, R/W
   READ
   FOR i =1 TO 20
      p2= SUBSTR(mnom,i,1)
      IF p2 <> " "
         cadena = cadena + p2
      ENDIF
      m=1
      IF p2= " "
         cadena= ALLT(cadena)
         p3 = SUBSTR(cadena,m,1)
         mcodi = ALLT(mcodi) +ALLT( p3)
         p3= " "
         cadena=" "
      ENDIF
   ENDFOR

   FOR i =1 TO 20
      p4= SUBSTR(mape,i,1)
      IF p4 <> " "
         cadena2 = cadena2 + p4
      ENDIF
      m=1
      IF p4= " "
         cadena2= ALLT(cadena2)
         p5 = SUBSTR(cadena2,m,1)
         mcodi2 = ALLT(mcodi2) +ALLT( p5)
```

```
         p5= " "
         cadena2=" "
      ENDIF
   ENDFOR
   mcodia = 'B' + ALLT(mcodi)+ALLT(mcodi2)
   sw=0
   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF (ALLT(mcodia)=ALLT(codigoarbi)) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre) .AND. ALLT(mape) = ALLT(apellido)
         sw = 1
      ENDIF
   ENDFOR

   IF sw = 1
      WAIT WINDOWS ' EL ARBITRO YA EXISTE '
      LOOP
   ENDIF
   CLEAR
   @1,1 TO 21,78
   @1,43 TO 17,78
   @3,2  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
   @5,2  SAY 'ESCALAFON                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
   @6,2  GET mesca PICT "@!" VALID (!EMPTY(mesca)) COLOR R/W FONT 'arial',12
   @8,2  SAY 'CIUDAD DE RESIDENCIA                         : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
   @9,2  GET mciu PICT "@!" VALID (!EMPTY(mciu)) COLOR R/W FONT 'arial',12
   @11,2 SAY 'CEDULA                                       : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
   @12,2 GET mcedu PICT "999999999-9" COLOR R/W FONT 'arial',12
   @14,2 SAY 'DIRECCION                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
   @15,2 GET mdir  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',12
   READ
   DO bcogefoar IN C:\sysdepor\basquet1
   DO WHILE .T.
      op7=0
      @22,0 TO 30,78 CLEAR
      @22,2 GET op7 picture'@*BH C:\sysdepor\CAMBIAR;C:\sysdepor\GRABAR;C:\sysdepor\SALIR' SIZE 7,15,12
      READ CYCLE
      IF op7 = 1
         DO bpidearbi IN C:\sysdepor\basquet1
         DO bgrarbi IN C:\sysdepor\basquet1
         EXIT
      ENDIF
      IF op7 = 2
         DO bgrarbi IN C:\sysdepor\basquet1
         EXIT
      ENDIF

      IF op7 = 3
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
   DEACTIVATE WINDOWS arbi
   EXIT
ENDDO
RETURN

PROCEDURE bcamarbi
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
```

```
DEFINE WINDOWS arbi2 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C A M B I O S     A R B I T R O S'
ACTIVATE WINDOWS arbi2
SELE 5
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE F
STORE SPACE(7) TO mcodie
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((SUBSTR(codigoarbi,1,1)= 'B')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(20) TO mnom, mape, mesca
      STORE SPACE(30) TO mdir
      STORE SPACE(15) TO mciu
      STORE SPACE(7) TO mcodij,mcodi,mcodi2
      STORE 0 TO mcedu
      SET FILTER TO (SUBSTR(codigoarbi,1,1)= 'B')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  +'         ' +  apellido;
         TITLE " ESCOJA UN ARBITRO"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codigoarbi TO mcodia
      STORE nombre TO mnom
      STORE apellido TO mape
      STORE ciudad TO mciu
      STORE cedula TO mcedu
      STORE direccion TO mdir
      STORE escalafon TO mesca
      SET FILTER TO
      @1,1 TO 21,78
      @1,43 TO 17,78
      @3,2  SAY 'NOMBRE :    '  + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
      @5,2  SAY 'ESCALAFON                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @6,2  SAY mesca
      @8,2  SAY 'CIUDAD DE RESIDENCIA                         : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @9,2  SAY mciu
      @11,2 SAY 'CEDULA                                       : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @12,2 SAY mcedu
      @14,2 SAY 'DIRECCION                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @15,2 SAY mdir
      @2,45 SAY foto STRETCH SIZE 14,30
      op6 =0
      @22,1 TO 30,78 CLEAR
      @24,2 GET op6 FUNC '*th C\<AMBIAR LOS DATOS;\<CANCELAR Y SALIR' SIZE 3,30,14
      READ CYCLE
      IF op6 = 1
         DO bpidear2 IN C:\sysdeport\basquet1
         DO bpidefoa2 IN C:\sysdeport\basquet1
         DO bgrabaar2 IN C:\sysdeport\basquet1
         EXIT
      ENDIF

      IF op6 = 2
         EXIT
```

```
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN ARBITRO'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE  bborarbi
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS arbi6 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' E L I M I N A C I O N   D E  A R B I T R O S'
ACTIVATE WINDOWS arbi6
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE F
STORE SPACE(7) TO mcodia
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((SUBSTR(codigoarbi,1,1))= 'B')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   DO WHILE .T.
      SET FILTER TO (SUBSTR(codigoarbi,1,1)='B')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  + '          ' + apellido;
         TITLE " ESCOJA UN ARBITRO"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codigoarbi TO mcodia
      STORE nombre TO mnom
      STORE apellido TO mape
      STORE ciudad TO mciu
      STORE cedula TO mcedu
      STORE direccion TO mdir
      STORE escalafon TO mesca
      SET FILTER TO
      @1,1 TO 21,78
      @3,2  SAY 'NOMBRE :    '  + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
      @5,2  SAY 'ESCALAFON                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @6,2  SAY mesca
      @8,2  SAY 'CIUDAD DE RESIDENCIA                         : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @9,2  SAY mciu
      @11,2 SAY 'CEDULA                                       : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @12,2 SAY mcedu
      @14,2 SAY 'DIRECCION                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @15,2 SAY mdir
      @2,45 SAY foto STRETCH SIZE 14,30
      op =0
      @22,3 GET op PICTURE '@*th \<SELECCIONAR ESTE ARBITRO;\<CANCELAR Y ELEGIR OTRO' SIZE 3,20,15
      READ CYCLE
      IF op = 1
         DO bborraarbi IN C:\sysdepor\basquet1
```

```
         EXIT
      ENDIF

      IF op = 2
         LOOP
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS ' NO EXISTE NINGUN ARBITRO'
ENDIF
DEACTIVATE WINDOW arbi6
RETURN

PROCEDURE breparbi
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,5 GET op picture'@*Bh C:\sysdepor\PANTALLA;C:\sysdepor\IMPRESOR;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,15,12
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO brepanar IN C:\sysdepor\basquet1
   ENDIF
   IF op = 2
      DO brepimpar IN C:\sysdepor\basquet1
   ENDIF
   IF op = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE bascanchas
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   DEFINE WINDOWS canchas FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'C A N C H A S'
   ACTIVATE WINDOWS canchas
   @1,20 SAY " C O N T R O L   D E   C A N C H A S "
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @ 3,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   STORE 0 TO op44
   @24,5 GET op44 picture'@*Bh
C:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\CAMBIE;C:\sysdepor\BORRE;C:\sysdepor\CONSULTE;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 5,11,3
```

```
   READ CYCLE
   IF op44 = 1
      DO bcrecan IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF
   IF op44 = 2
      DO bcamcan IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF
   IF op44 = 3
      DO bborcan IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF
   IF op44 = 4
      DO brepcan IN C:\sysdepor\basquet
   ENDIF
   IF op44 = 5
      DEACTIVATE WINDOWS canchas
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN

PROCEDURE bcrecan
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
STORE 0 TO op7
DEFINE WINDOWS CANC FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' I N G R E S O   D E   N U E V A   C A N C H A'
ACTIVATE WINDOWS CANC
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 6
STORE SPACE(7) TO mcodic
GO TOP
STORE 0 TO re,sw
re = RECCOUNT()
DO WHILE .T.
   STORE SPACE(20) TO mdime
   STORE SPACE(30) TO mdir,mnom
   STORE SPACE(15) TO mmate
   STORE SPACE(7) TO mcodij,mcodi,mcodi2
   SELE 6
   @1,1  SAY 'INGRESE NOMBRE DE LA CANCHA     :' GET mnom  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mnom)) COLOR GR+/B, R/W
   READ
   FOR i =1 TO 30
      p2= SUBSTR(mnom,i,1)
      IF p2 <> " "
         cadena = cadena + p2
      ENDIF
      m=1
      IF p2= " "
         cadena= ALLT(cadena)
         p3 = SUBSTR(cadena,m,1)
         mcodi = ALLT(mcodi) +ALLT( p3)
         p3= " "
         cadena=" "
      ENDIF
   ENDFOR
   mcodic = 'B' + ALLT(mcodi)
```

```
   sw=0
   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF (ALLT(mcodic)=ALLT(codicancha)) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre))
         sw = 1
      ENDIF
   ENDFOR

   IF sw = 1
      WAIT WINDOWS ' LA CANCHA  YA EXISTE '
      LOOP
   ENDIF
   CLEAR
   SELE A
   SEEK(mcla)
   @1,45 SAY logotipo STRETCH SIZE 17,32
   SELE G
   @1,1 TO 21,78
   @3,2  SAY 'NOMBRE :    '  + ALLT(mnom) FONT 'arial',9
   @5,2  SAY 'DIMENSIONES                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
   @6,2  GET mdime PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdime)) COLOR R/W FONT 'arial',12
   @8,2  SAY 'MATERIAL                                       : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
   @9,2  GET mmate PICT "@!" VALID (!EMPTY(mmate)) COLOR R/W FONT 'arial',12
   @11,2 SAY 'DIRECCION                                      : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
   @12,2 GET mdir  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',12
   READ
   DO WHILE .T.
      op7=0
      @22,0 TO 30,78 CLEAR
      @22,2 GET op7 picture'@*Bh C:\sysdepor\CAMBIAR;C:\sysdepor\GRABAR;C:\sysdepor\SALIR' SIZE 7,15,12
      READ CYCLE
      IF op7 = 1
         DO bpidecan IN C:\sysdepor\basqueti
         DO bgracan IN C:\sysdepor\basqueti
         EXIT
      ENDIF
      IF op7 = 2
         DO bgracan IN C:\sysdepor\basqueti
         EXIT
      ENDIF
      IF op7 = 3
         DEACTIVATE WINDOWS CANC
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
   EXIT
ENDDO
RETURN

PROCEDURE bcamcan
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS can2 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C A M B I O S    C A N C H A S'
ACTIVATE WINDOWS can2
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE G
```

```
STORE SPACE(7) TO mcodic
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codicancha,1,1)='B')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw9 > 0
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(20) TO mdime
      STORE SPACE(30) TO mdir,mnom
      STORE SPACE(15) TO mmate
      STORE SPACE(7) TO mcodij,mcodi,mcodi2
      SET FILTER TO (SUBSTR(codicancha,1,1)='B')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  + '          ' + direccion;
         TITLE " ESCOJA UNA CANCHA"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codicancha TO mcodic
      STORE nombre TO mnom
      STORE dimensione TO mdime
      STORE material TO mmate
      STORE direccion TO mdir
      SET FILTER TO
      SELE A
      SEEK(mcla)
      IF .NOT. EOF()
         @5,45 SAY logotipo STRETCH SIZE 17,32
      ENDIF
      SELE 6
      @1,1 TO 21,78
      @3,2  SAY 'NOMBRE :   '  + ALLT(mnom)  FONT 'arial',9
      @5,2  SAY 'DIMENSIONES                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @6,2  SAY mdime
      @8,2  SAY 'MATERIAL                                       : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @9,2  SAY mmate
      @11,2 SAY 'DIRECCION                                      : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @12,2 SAY mdir
      op6 =0
      @24,6 GET op6 FUNC '*th C\<AMBIAR LOS DATOS;\<CANCELAR Y SALIR' SIZE 3,25,12
      READ CYCLE
      IF op6 = 1
         DO bpideca2 IN C:\sysdepor\basquet1
         DO bgrabaca2 IN C:\sysdepor\basquet1
         EXIT
      ENDIF

      IF op6 = 2
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUNA CANCHA'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE bborcan
```

```
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS can6 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'B O R R A R     C A N C H A S
ACTIVATE WINDOWS can6
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE G
STORE SPACE(7) TO mcodic
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codicancha,1,1)='B')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw9 > 0
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(20) TO mdime
      STORE SPACE(30) TO mdir,mnom
      STORE SPACE(15) TO mmate
      STORE SPACE(7) TO mcodij,mcodi,mcodi2
      SET FILTER TO (SUBSTR(codicancha,1,1)='B')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  +  direccion;
         TITLE " ESCOJA UNA CANCHA"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codicancha TO mcodic
      STORE nombre TO mnom
      STORE dimensione TO mdime
      STORE material TO mmate
      STORE direccion TO mdir
      SET FILTER TO
      SELE A
      SEEK(mcla)
      IF .NOT. EOF()
         @1,45 SAY logotipo STRETCH SIZE 17,32
      ENDIF
      SELE G
      @1,1 TO 21,78
      @3,2  SAY 'NOMBRE :    '  + ALLT(mnom) FONT 'arial',9
      @5,2  SAY 'DIMENSIONES                                  : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @6,2  SAY mdime
      @8,2  SAY 'MATERIAL                                     : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @9,2  SAY mmate
      @11,2 SAY 'DIRECCION                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @12,2 SAY mdir
      op =0
      @23,3 GET op PICTURE '@*th \<BORRAR ESTA CANCHA;\<CANCELAR Y ESCOGER OTRA' SIZE 3,30,10
      READ CYCLE
      IF op = 1
         DO bbocan IN C:\sysdepor\basquet1
         EXIT
      ENDIF

      IF op = 2
```

```
         LOOP
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUNA CANCHA'
ENDIF
DEACTIVATE WINDOW can6
RETURN

PROCEDURE brepcan
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,2 GET op picture'@*Bh C:\sysdepor\PANTALLA;C:\sysdepor\IMPRESOR;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,15,12
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO brepanca IN C:\sysdepor\basquet1
   ENDIF
   IF op = 2
      DO brepimpca IN C:\sysdepor\basquet1
   ENDIF
   IF op = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE bascarnets
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   DEFINE WINDOWS carnets FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'C A R N E T S'
   ACTIVATE WINDOWS carnets
   @2,20 SAY " E L A B O R A C I O N    D E   C A R N E T S"
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @ 2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @23,2 GET op picture'@*th \<POR EQUIPOS;\<INDIVIDUAL;\<SALIR' SIZE 3,20,6
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO bimpreeq IN C:\sysdepor\basquet1
   ENDIF
   IF op = 2
      DO bimprein IN C:\sysdepor\basquet1
```

```
   ENDIF
   IF op = 3
      DEACTIVATE WINDOWS carnets
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN

PROCEDURE baspartidos
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op666
   DEFINE WINDOWS PARTI FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'C A L C U L O  D E  F E C H A S'
   ACTIVATE WINDOWS PARTI
   @1,20 SAY " C A L C U L O    D E  C A M P E O N A T O "
   SELE C
   USE C:\sysdepor\aux2
   INDEX ON clave TO ndxcclave
   STORE clave TO mcla
   STORE clave2 TO mcla2
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,2 GET op666 picture'@*bh
C:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\INGRE;C:\sysdepor\BORRE;C:\sysdepor\CONSULTE;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,13,2
   READ CYCLE
   IF op666 = 1
      DO breineq IN C:\sysdepor\basquet
      LOOP
   ENDIF
   IF op666 = 2
      DO bingrecam IN C:\sysdepor\basquet
      LOOP
   ENDIF
   IF op666 = 3
      DO bborracampeo IN C:\sysdepor\basquet
      LOOP
   ENDIF
   IF op666 = 4
      DO bconsucam IN C:\sysdepor\basquet
      LOOP
   ENDIF
   IF op666 = 5
      DEACTIVATE WINDOWS PARTI
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN

PROCEDURE breineq
DO WHILE .T.
   CLEAR
   @ 5,15 SAY 'C:\sysdepor\MENSA' BITMAP STRETCH SIZE 18,55
```

```
   STORE 0 TO equipri,cara,cara2,K,i,m,H,G,y,conta,sumapar,numepar,equiseg,nume2,ca,q,sw,E,v,G
   STORE SPACE(35) TO mno1,mno2,loc,vis
   STORE DATE() TO mfecha,mfe
   STORE SPACE(7) TO mcodie1,mcodie2,mcodiparti,cadena,cadena2,p2,p4,p3,p5,mcodi3,mcodi4
   STORE SPACE(2) TO cade,cade2,mjuga
   STORE SPACE(30) TO marbi,mcancha,mloc,mvis,mveemloc2,mvis2,mcate

   SELE F
   ca = RECCOUNT()


   SELE 19
   p= RECCOUNT()
   IF p > 0
      FOR y= 1 TO p
         GO y
         IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
            equipri = equipri + 1
         ENDIF
      ENDFOR
   ENDIF

   IF equipri >0
      FOR i = 1 TO p
         SELE 19
         GO i
         conta =0
         IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
            STORE codiequipo TO mcodie1
            STORE nombre TO mloc
            FOR m = 1 TO p
               GO m
               IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
                  STORE codiequipo TO mcodie2
                  STORE nombre TO mvis
                  conta = conta + 1
                  STORE nombre TO mno2
                  IF (ALLT(mloc) <> ALLT(mvis) .OR. (LEN(mloc) <> LEN(nombre)))
                     mcodi3 = (SUBSTR(mcodie1,2,3))
                     mcodi4 = (SUBSTR(mcodie2,2,3))
                     mcodiparti = 'B' + ALLT(mcodi3)+ALLT(mcodi4)
                     SELE 21
                     APPEND BLANK
                     REPLACE codilocal WITH mcodie1
                     REPLACE codivisita WITH mcodie2
                     REPLACE codigopart WITH mcodiparti
                     REPLACE local WITH mloc
                     REPLACE visi WITH mvis
                     SELE 19
                  ENDIF
               ENDIF
            ENDFOR
         ENDIF
      ENDFOR
   ENDIF
   EXIT
ENDDO
RETURN

PROCEDURE bingrecam
DO WHILE .T.
```

```
   STORE 0 TO numpar
   STORE SPACE(35) TO mtecl,masisl,mcro,mope,masisv,mtecv
   CLEAR
   SELE 19
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA   ') +
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE " ESCOJA UN EQUIPO DE BASQUET"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodi
   STORE nombre TO mnom
   SET FILTER TO

   SELE 21
   SET FILTER TO (((ALLT(codilocal)=ALLT(mcodi)) .OR. (ALLT(codivisita)=ALLT(mcodi))) .AND. (confecha <> '*'
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD local + '    ' + visi ;
      TITLE " ESCOJA UN PARTIDO"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codigopart TO mcodpar
   STORE RECNO() TO regis
   STORE local TO mloc
   STORE visi TO mvis
   STORE fechapar TO mfe
   SET FILTER TO

   SELE G
   SET FILTER TO (SUBSTR(codicancha,1,1)= 'B')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre + '    ' + dimensione;
      TITLE " ESCOJA UNA CANCHA"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codicancha TO mcodcan
   STORE nombre TO mnomcan
   SET FILTER TO

   SELE F
   SET FILTER TO (SUBSTR(codigoarbi,1,1)= 'B')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre + '    ' + apellido;
      TITLE " ESCOJA UNA ARBITRO"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codigoarbi TO mcodar
   STORE ALLT(nombre) +' ' + ALLT(apellido) TO mnomar
   SET FILTER TO

   SELE 19
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA   ') +
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE " ESCOJA UN EQUIPO DE BASQUET PARA JUEZ"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE nombre TO mjuez
   SET FILTER TO
   STORE '09H00' TO mhora
   @1,5 SAY 'EQUIPO LOCAL      :'
   @1,30 SAY mloc
   @2.5,5 SAY 'EQUIPO VISITANTE  :'
   @2.5,30 SAY mvis
```

```
   @4,5 SAY 'CANCHA            :'
   @4,30 SAY mnomcan
   @5.5,5 SAY 'ARBITRO          :'
   @5.5,30 SAY mnomar
   @7,5 SAY 'VEEDOR            :'
   @7,30 SAY mjuez
   @8.5,5 SAY 'INGRESE # DE PARTIDO      :'
   @8.5,30 GET numpar PICT '99'
   @10,5 SAY 'INGRESE LA FECHA          :'
   @10,30 GET mfe PICTURE '99/99/99'
   @11.5,5 SAY 'INGRESE LA HORA DE INICIO :'
   @11.5,30 GET mhora PICTURE '99H99'
   @13,5 SAY 'INGRESE TECNICO LOCAL     :'
   @13,30 GET mtecl
   @14.5,5 SAY 'INGRESE ASISTENTE LOCLA   :'
   @14.5,30 GET masisl
   @16,5 SAY 'INGRESE TECNICO VISITANTE :'
   @16,30 GET mtecv
   @17.5,5 SAY 'INGRESE ASISTENTE VISITA  :'
   @17.5,30 GET masisv
   @19,5 SAY 'INGRESE CRONOMETRISTA     :'
   @19,30 GET mcro
   @20.5,5 SAY 'INGRESE OPERADOR 30"      :'
   @20.5,30 GET mope
   READ
   STORE 0 TO op
   @24,2 GET op PICTURE '@*Th \<CAMBIAR;\<GRABAR;\<CANCELAR' SIZE 3,20,5
   READ CYCLE
   IF op = 1
      LOOP
   ENDIF

   IF op = 2
      DO bgracamp2 IN C:\sysdepor\basquet1
      EXIT
   ENDIF
   IF op = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE bconsucam
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op66
   DEFINE WINDOWS PARTI FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'C O N S U L T A   D E  F E C H A S'
   ACTIVATE WINDOWS PARTI
   @1,18 SAY " C O N S U L T A     D E  C A M P E O N A T O "
   SELE C
   USE C:\sysdepor\aux2
   INDEX ON clave TO ndxcclave
   STORE clave TO mcla
   STORE clave2 TO mcla2
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
```

```
      ENDIF
   ENDIF
   @22,5 GET op66 picture'@*bh C:\sysdepor\PANTALLA;C:\sysdepor\IMPRESOR;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,16,10
   READ CYCLE
   IF op66 = 1
      DO bpancam IN C:\sysdepor\basquet
      LOOP
   ENDIF
   IF op66 = 2
      DO bimpcam IN C:\sysdepor\basquet
      LOOP
   ENDIF
   IF op66 = 3
      DEACTIVATE WINDOWS PARTI
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE bpancam
DO WHILE .T.
   CLEAR
   @1,18 SAY " C O N S U L T A     D E   C A M P E O N A T O "
   SELE C
   STORE 0 TO op77
   STORE clave TO mcla
   STORE clave2 TO mcla2
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   STORE 0 TO op77
   @25,2 GET op77 picture'@*TH \<TOTAL;\<UNA FECHA;\<UNA CANCHA;\<SALIR' SIZE 3,16,3
   READ CYCLE
   IF op77 = 1
      DO bpantocam IN C:\sysdepor\basquet1
      LOOP
   ENDIF
   IF op77 = 2
      DO bpanincam IN C:\sysdepor\basquet1
      LOOP
   ENDIF
   IF op77 = 3
      DO bpancacam IN C:\sysdepor\basquet1
      LOOP
   ENDIF
   IF op77 = 4
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE bimpcam
DO WHILE .T.
   CLEAR
   @1,18 SAY " C O N S U L T A     D E   C A M P E O N A T O "
   SELE C
```

```
    STORE 0 TO op77
    USE C:\sysdepor\aux2
    INDEX ON clave TO ndxcclave
    STORE clave TO mcla
    STORE clave2 TO mcla2
    IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
       STORE aux2.clave TO mc1
       SELE A
       SEEK(mc1)
       IF .NOT. EOF()
          @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
       ENDIF
    ENDIF
    @25,2 GET op77 picture'@¶TH \<TOTAL;\<UNA FECHA;\<UNA CANCHA;\<SALIR' SIZE 3,16,3
    READ CYCLE
    IF op77 = 1
       DO bimptocam IN C:\sysdepor\basquet1
       LOOP
    ENDIF
    IF op77 = 2
       DO bimpincam IN C:\sysdepor\basquet1
       LOOP
    ENDIF
    IF op77 = 3
       DO bimpcacam IN C:\sysdepor\basquet1
       LOOP
    ENDIF
    IF op77 = 4
       EXIT
    ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE bborracampeo
SET STATUS OFF
SET ECHO OFF
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2

SELE 21
FOR m =1 TO 4
   FOR i= 1 TO 20
      @10,5 SAY 'Borrando Fechas del campeonato' FONT 'arial',15
      @8,41+i SAY ' .' FONT 'arial',50
      FOR K = 1 TO 15
         @11,63 SAY '     '
      ENDFOR
   ENDFOR
ENDFOR
ZAP
STORE 0 TO op
RETURN

PROCEDURE basresultados
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   DEFINE WINDOWS resul FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'I N G R E S O S   D E   R E S U L T A D O S'
   ACTIVATE WINDOWS resul
```

```
    @2,20 SAY " I N  G R E S O    D E   R E S U L T  A D O S"
    SELE C
    IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
       STORE aux2.clave TO mcla
       STORE aux2.clave2 TO mcla2
       SELE A
       SEEK(mcla)
       IF .NOT. EOF()
          @ 2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
       ENDIF
    ENDIF

    SELE H
    p = RECCOUNT()


    STORE 0 TO op

    STORE 0 TO i,sw
    @24,3 GET op picture'@*Bh C:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\CAMBIE;C:\sysdepor\IMPRi;C:\sysdepor\SALGA' SIZE
5,13,5
    READ CYCLE
    IF op = 1
       DO bcreres IN C:\sysdepor\basquet
    ENDIF
    IF op = 2
       DO bcamres IN C:\sysdepor\basquet
    ENDIF
    IF op = 3
       DO brepres IN C:\sysdepor\basquet
    ENDIF
    IF op = 4
       DEACTIVATE WINDOWS resul
       EXIT
    ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE brepres
SELE 19
s = RECCOUNT()
GO TOP
STORE 0 TO sw9,sw10
FOR i = 1 TO s
    GO i
    IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'B')
       sw9 = sw9 + 1
    ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
    SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
    DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA   ') +
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
       TITLE " ESCOJA UN EQUIPO DE FUTBOL"
    ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
    ACTIVATE POPUP ayuda
    STORE codiequipo TO mcodi
    STORE nombre TO mnom
    SET FILTER TO
    SELE 21
    s = RECCOUNT()
```

```
   FOR i = 1 TO s
      GO i
 IF (((ALLT(local) = ALLT(mnom) .OR. ALLT(visi) = ALLT(mnom))) .AND. (confecha='*')  .AND. (ALLT(jugado) ='*
         sw10 = sw10 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF sw10 >0
SET FILTER TO ((ALLT(local)=ALLT(mnom).OR.ALLT(visi)=(mnom)).AND.(ALLT(confecha)='*').AND.(ALLT(jugado)='*'))
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,0 PROMPT FIELD local + ' ' + visi + can + TRANSFORM(fechapar,'99/99/99');
         TITLE "ESCOJA UN PARTIDO"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codigoparti TO mcodi
      STORE codilocal TO mcodloc
      STORE codivisita TO mcodvisi
      STORE local TO mloc
      STORE visi TO mvis
      STORE fechapar TO mfe
      STORE can TO mcancha
      STORE juez TO mjuez
      STORE arbi TO marbi
      STORE teclocal TO mtecloc
      STORE asislocal TO masisloc
      STORE tecvisi  TO mtecvisi
      STORE asisvisi  TO masisvisi
      STORE numeparti TO mnu
      STORE hora TO mhor
      STORE cronometri TO mcro
      STORE operador30 TO mope
      SET FILTER TO

      CLEAR
      SELE C
      GO 1
      STORE liga TO mliga
      contador = 0
      DECLARE jugador[11]
      DECLARE numero[11]
      DECLARE canas[11]
      FOR i = 1 TO 11
         jugador[i] = ' '
         numero[i] = 0
         canas[i] = 0
      ENDFOR

      conta = 1
      SELE 22
      re = RECCOUNT()
      FOR i = 1 TO re
         GO i
         IF ((ALLT(codiparti) = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mloc)))
            jugador[conta] = nombre
            numero[conta] = numero
            canas[conta]= cana
            conta = conta + 1
         ENDIF
      ENDFOR


      contador = 0
      DECLARE vjugador[11]
```

```
      DECLARE vnumero[11]
      DECLARE vcanas[11]

      FOR i = 1 TO 11
         vjugador[i] = ' '
         vnumero[i] = 0
         vcanas[i] = 0
      ENDFOR


      conta = 1
      SELE 22
      re = RECCOUNT()
      FOR i = 1 TO re
         GO i
         IF ((codiparti = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mvis)))
            vjugador[conta] = nombre
            vnumero[conta] = numero
            vcanas[conta]= cana
            conta = conta + 1
         ENDIF
      ENDFOR

      SELE 21
      W = RECCOUNT()
      FOR j = 1 TO W
         GO j
         IF ((fechapar=mfe) .AND. (ALLT(can)= ALLT(mcancha)) .AND. (ALLT(local)=ALLT(mloc)) .AND.
(ALLT(visi)=ALLT(mvis)))
            STORE reslocal1 TO rpt1
            STORE reloca2t TO rst1
            STORE resvisi1t TO rptv
            STORE resvisi2t TO rstv
            STORE reloca3t TO rpe1
            STORE resvisi3t TO rpev
            STORE reslocafi TO rf1
            STORE resvisifi TO rfv
            STORE 0 TO suma1,suma2
            STORE '           ' TO ganador
            IF rf1 > rfv
               ganador = mloc
            ENDIF

            IF rf1 < rfv
               ganador = mvis
            ENDIF
         ENDIF
      ENDFOR
      SELE 21
      SET FILTER TO (ALLT(mcodi)=ALLT(codigoparti))
      REPORT FORM C:\sysdepor\basresul TO PRINTER
      SET FILTER TO
   ENDIF
   IF sw10<=0
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN PARTIDO CON FECHA'
   ENDIF
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO'
ENDIF
RETURN
```

```
PROCEDURE bcreres
DO WHILE .T.
   CLEAR
   SELE 19
   s = RECCOUNT()
   GO TOP
   STORE 0 TO sw9,sw10
   FOR i = 1 TO s
      GO i
      IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1)= 'B'))
         sw9 = sw9 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF (sw9>0)
      SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA   ') +
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
         TITLE " ESCOJA UN EQUIPO PARA BUSCAR SUS PARTIDOS"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codiequipo TO mcodi
      STORE nombre TO mnom
      SET FILTER TO
      SELE 21
      s = RECCOUNT()
      FOR i = 1 TO s
         GO i
         IF (((ALLT(local) = ALLT(mnom) .OR. ALLT(visi) = ALLT(mnom))) .AND. (confecha='1') .AND. (jugado =
'1'))
            sw10 = sw10 + 1
         ENDIF
      ENDFOR
      IF sw10 >0
         SET FILTER TO ((ALLT(local) = ALLT(mnom) .OR. ALLT(visi) = ALLT(mnom)) .AND. (confecha='1') .AND.
(jugado =  '1'))
         DEFINE POPUP ayuda FROM 2,0 PROMPT FIELD local + ' ' + visi + can + TRANSFORM(fechapar, '99/99/99');
            TITLE "ESCOJA UN PARTIDO"
         ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
         ACTIVATE POPUP ayuda
         STORE codigoparti TO mcodi
         STORE codilocal TO mcodloc
         STORE codivisita TO mcodvisi
         STORE local TO mloc
         STORE visi TO mvis
         STORE fechapar TO mfe
         STORE can TO mcancha
         STORE juez TO mjuez
         STORE arbi TO marbi
         STORE teclocal TO mtecloc
         STORE asislocal TO masisloc
         STORE tecvisi  TO mtecvisi
         STORE asisvisi  TO masisvisi
         SET FILTER TO

         CLEAR
         SELE C
         GO 1
         STORE liga TO mliga
         @0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
         @0.5,15 SAY mliga FONT "ARIAL",14
         @1.9,30 SAY " COMITE DE BASQUET" FONT "ARIAL",10
```

```
@3,3,2.7 TO 5,25.8 DOUBLE
@3.7,25.5 TO 5,51 DOUBLE
@3.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
@3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
@3.7,26 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
@3.7,52 SAY "Juez:" FONT "ARIAL",8
@3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
@3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
@3.7,62 SAY mjuez FONT 'ARIAL",7
@5,0.3 TO 7,77.5 DOUBLE
@7,0.3 TO 9,10 DOUBLE
@7,10 TO 9,67 DOUBLE
@7,67 TO 9,77.5 DOUBLE
@5.5,1 SAY "EQUIPO A:" FONT "ARIAL",8
@5.5,10 SAY mloc
@7.5,4 SAY "No" FONT "ARIAL",9
@7.5,30 SAY " NOMBRES Y APELLIDOS " FONT " ARIAL",9
@7.5,68 SAY "Canastas" FONT "ARIAL",9

@9,0.3 TO 10,10 DOUBLE
@9,10 TO 10,67 DOUBLE
@9,67 TO 10,77.5 DOUBLE
@10,0.3 TO 11,10 DOUBLE
@10,10 TO 11,67 DOUBLE
@10,67 TO 11,77.5 DOUBLE
@11,0.3 TO 12,10 DOUBLE
@11,10 TO 12,67 DOUBLE
@11,67 TO 12,77.5 DOUBLE
@12,0.3 TO 13,10 DOUBLE
@12,10 TO 13,67 DOUBLE
@12,67 TO 13,77.5 DOUBLE
@13,0.3 TO 14,10 DOUBLE
@13,10 TO 14,67 DOUBLE
@13,67 TO 14,77.5 DOUBLE
@14,0.3 TO 15,10 DOUBLE
@14,10 TO 15,67 DOUBLE
@14,67 TO 15,77.5 DOUBLE
@15,0.3 TO 16,10 DOUBLE
@15,10 TO 16,67 DOUBLE
@15,67 TO 16,77.5 DOUBLE
@16,0.3 TO 17,10 DOUBLE
@16,10 TO 17,67 DOUBLE
@16,67 TO 17,77.5 DOUBLE
@17,0.3 TO 18,10 DOUBLE
@17,10 TO 18,67 DOUBLE
@17,67 TO 18,77.5 DOUBLE
@18,0.3 TO 19,10 DOUBLE
@18,10 TO 19,67 DOUBLE
@18,67 TO 19,77.5 DOUBLE
@19,0.3 TO 20,10 DOUBLE
@19,10 TO 20,67 DOUBLE
@19,67 TO 20,77.5 DOUBLE
contador = 0
sw55 = 0
DECLARE jugador[11]
DECLARE numero[11]
DECLARE canas[11]
FOR i = 1 TO 11
   jugador[i] = ' '
   numero[i] = 0
   canas[i] = 0
```

```
        ENDFOR

        SELE 16
        DO WHILE (sw55 <>1)
           SET FILTER TO ((SUBSTR(codigoequi,1,1) = 'B') .AND. (ALLT(mcodloc)=ALLT(codigoequi)) .AND.
(ALLT(equipo) = ALLT(mloc)))
           DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre + apellido + TRANSFORM(numecarnet,'99'),
              TITLE "ESCOJA UN JUGADOR"
           ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
           ACTIVATE POPUP ayuda
           STORE nombre TO mnom
           STORE numecarnet TO mnume
           STORE apellido TO mape
           STORE SPACE(50) TO mcomple
           STORE (ALLT(mnom) +' ' + ALLT(mape)) TO mcomple
           SET FILTER TO
           FOR i = 1 TO 11
              IF (jugador[i] = (ALLT(mcomple)))
                 sw = 1
              ENDIF
           ENDFOR

           IF (sw = 0)
              @9,1 + contador,15 SAY mcomple FONT "ARIAL",7,7
              @9,1 + contador,3 SAY mnume FONT "ARIAL",7,7
              contador = contador + 1
              @9,1 +contador-1,69 GET canas[contador] PICT '999' FONT "arial",7,7
              READ
              jugador[contador]= ALLT(mcomple)
              numero[contador] = mnume
           ENDIF

           IF (sw=1)
              WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA ESTA EN LA LISTA'
              sw = 0
           ENDIF
           STORE 0 TO op2
           @20,3,0,3 TO 25,77,5 CLEAR
           @26,1,5 GET op2 picture'@*h \!TERMINA;\?CONTINUA' SIZE 2,25,10
           READ CYCLE
           IF op2 = 1
              sw55 = 1
           ENDIF
           IF op2 = 2
              sw55=0
              LOOP
           ENDIF
        ENDDO
        DO bgrabal IN C:\s_sdepor\basquet1

        CLEAR
        SELE 0
        GO 1
        STORE liga TO mliga
        @0,3,0,3 TO 5,77,5 DOUBLE
        @0,5,15 SAY mliga FONT "ARIAL",14
        @1,9,30 SAY " COMITE DE BASQUET" FONT "ARIAL",10
        @3,3,0,3 TO 5,25,5 DOUBLE
        @3,3,25,5 TO 5,51 DOUBLE
        @3,3,51 TO 5,77,5 DOUBLE
        @3,7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
```

```
@3.7,26 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
@3.7,52 SAY "Juez:" FONT "ARIAL",8
@3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
@3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",9
@3.7,62 SAY mjuez FONT "ARIAL",7
@5,0.3 TO 7,77.5 DOUBLE
@7,0.3 TO 9,10 DOUBLE
@7,10 TO 9,67 DOUBLE
@7,67 TO 9,77.5 DOUBLE
@5.5,1 SAY "EQUIPO B:" FONT "ARIAL",8
@5.5,10 SAY mvis
@7.5,4 SAY "No" FONT "ARIAL",9
@7.5,30 SAY " NOMBRES Y APELLIDOS " FONT " ARIAL",9
@7.5,68 SAY "Canastas" FONT "ARIAL",9

@9,0.3 TO 10,10 DOUBLE
@9,10 TO 10,67 DOUBLE
@9,67 TO 10,77.5 DOUBLE
@10,0.3 TO 11,10 DOUBLE
@10,10 TO 11,67 DOUBLE
@10,67 TO 11,77.5 DOUBLE
@11,0.3 TO 12,10 DOUBLE
@11,10 TO 12,67 DOUBLE
@11,67 TO 12,77.5 DOUBLE
@12,0.3 TO 13,10 DOUBLE
@12,10 TO 13,67 DOUBLE
@12,67 TO 13,77.5 DOUBLE
@13,0.3 TO 14,10 DOUBLE
@13,10 TO 14,67 DOUBLE
@13,67 TO 14,77.5 DOUBLE
@14,0.3 TO 15,10 DOUBLE
@14,10 TO 15,67 DOUBLE
@14,67 TO 15,77.5 DOUBLE
@15,0.3 TO 16,10 DOUBLE
@15,10 TO 16,67 DOUBLE
@15,67 TO 16,77.5 DOUBLE
@16,0.3 TO 17,10 DOUBLE
@16,10 TO 17,67 DOUBLE
@16,67 TO 17,77.5 DOUBLE
@17,0.3 TO 18,10 DOUBLE
@17,10 TO 18,67 DOUBLE
@17,67 TO 18,77.5 DOUBLE
@18,0.3 TO 19,10 DOUBLE
@18,10 TO 19,67 DOUBLE
@18,67 TO 19,77.5 DOUBLE
@19,0.3 TO 20.10 DOUBLE
@19,10 TO 20,67 DOUBLE
@19,67 TO 20,77.5 DOUBLE
contador = 0
sw55 = 0
DECLARE jugador[11]
DECLARE numero[11]
DECLARE canas[11]
FOR i = 1 TO 11
   jugador[i] = ' '
   numero[i] = 0
   canas[i] = 0
ENDFOR

DO WHILE (sw55 <>1)
   SELE 16
```

```
          SET FILTER TO ((SUBSTR(codigoequi,1,1) = 'B') .AND. (ALLT(mcodvisi)=ALLT(codigoequi)) .AND.
(ALLT(equipo) = ALLT(mvis)))
          DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre + apellido + TRANSFORM(numecarnet,'99');
             TITLE "ESCOJA UN JUGADOR"
          ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
          ACTIVATE POPUP ayuda
          STORE nombre TO mnom
          STORE numecarnet TO mnume
          STORE apellido TO mape
          STORE SPACE(50) TO mcomple
          STORE (ALLT(mnom) +' ' + ALLT(mape)) TO mcomple
          SET FILTER TO
          FOR i = 1 TO 11
             IF (jugador[i] = (ALLT(mcomple)))
                sw = 1
             ENDIF
          ENDFOR

          IF (sw = 0)
             @9.1 + contador,15 SAY mcomple FONT "ARIAL",7.7
             @9.1 + contador,3 SAY mnume FONT "ARIAL",7.7
             contador = contador + 1
             @9.1 +contador-1,69 GET canas[contador] PICT '999' FONT "arial",7.7
             READ
             jugador[contador]= ALLT(mcomple)
             numero[contador] = mnume
          ENDIF

          IF (sw=1)
             WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA ESTA EN LA LISTA'
             sw = 0
          ENDIF
          STORE 0 TO op2
          @20.3,0.3 TO 25,77.5 CLEAR
          @26.1,5 GET op2 picture'@*th \<TERMINA;\<CONTINUA' SIZE 2,25,10
          READ CYCLE
          IF op2 = 1
             sw55 = 1
          ENDIF
          IF op2 = 2
             LOOP
          ENDIF
       ENDDO
       DO bgraba2 IN C:\sysdepor\basquet1

       DO WHILE .T.
          CLEAR
          SELE C
          GO 1
          STORE liga TO mliga
          @0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
          @0.5,15 SAY mliga FONT "ARIAL",14
          @1.9,30 SAY " COMITE DE BASQUET" FONT "ARIAL",10
          @3.3,0.3 TO 5,25.5 DOUBLE
          @3.3,25.5 TO 5,51 DOUBLE
          @3.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
          @3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
          @3.7,26 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
          @3.7,52 SAY "Juez:" FONT "ARIAL",8
          @3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
          @3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
```

```
            @3.7,62 SAY mjuez FONT "ARIAL",7
            DO WHILE .T.
               STORE 0 TO rptl,rstl,rfl,rptv,rstv,rfv,rpel,rpev
               @5,0.3 TO 20,77.5 DOUBLE
               @5.5,23 SAY " M   A   R   C   A   D   O   R"
               @6.5,0.3 TO 10,37 DOUBLE
               @6.5,0.3 TO 10,77.5 DOUBLE
               @7,1 SAY "RESULTADOS          A                    B " FONT "ARIAL",10
               @8,1 SAY "Primer Tiempo                          x     " FONT "ARIAL",10
               @7,41 SAY "RESULTADOS         A                    B " FONT "ARIAL",10
               @8,41 SAY "Segundo Tiempo                  x     " FONT "ARIAL",10
               @11.5,0.3 TO 15,37 DOUBLE
               @11.5,0.3 TO 15,77.5 DOUBLE
               @12,1 SAY "RESULTADOS         A                    B " FONT "ARIAL",10
               @13,1 SAY "P. EXTRAS                             x     " FONT "ARIAL",10
               @12,41 SAY "RESULTADOS        A                    B " FONT "ARIAL",10
               @13,41 SAY "FINAL                                x     " FONT "ARIAL",10
               @8,17 GET rptl PICT '99'
               @8,29 GET rptv PICT '99'
               @8,57 GET rstl PICT '99'
               @8,68 GET rstv PICT '99'
               @13,17 GET rpel PICT '99'
               @13,29 GET rpev PICT '99'
               READ
               STORE 0 TO tl,tv
               SELE 22
               t = RECCOUNT()
               FOR D = 1 TO t
                  GO D
                  IF ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mloc)))
                     tl = cana + tl
                  ENDIF
                  IF ((ALLT(mcodi)=ALLT(codiparti)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(mvis)))
                     tv = cana + tv
                  ENDIF
               ENDFOR
               rfl = rptl + rstl + rpel
               rfv = rptv + rstv + rpev
               IF ((rfl=tl) .AND. (rfv = tv))
                  @13,57 SAY rfl PICT '99' FONT "Arial",10
                  @13,68 SAY rfv PICT '99' FONT "Arial",10
               ENDIF
               IF ((rfl<>tl) .AND. (rfv<>tv))
                  WAIT WINDOWS 'MALOS INGRESOS'
                  LOOP
               ENDIF
               STORE 0 TO op2
               @20.3,0.3 TO 25,77.5 CLEAR
               @26.1,20 GET op2 picture'@*th \<TERMINA' SIZE 3,25,10
               READ CYCLE
               IF op2 = 1
                  EXIT
               ENDIF
            ENDDO

            SELE 21
            W = RECCOUNT()
            FOR j = 1 TO W
               GO j
IF ((fechapar=mfe) .AND. (ALLT(can)= ALLT(mcancha)) .AND. (ALLT(local)=ALLT(mloc)) .AND.(ALLT(visi)=ALLT(
               REPLACE jugado WITH '*'
```

```
                  REPLACE reslocal1 WITH rpl
                  REPLACE reslocal2 WITH rsl
                  REPLACE resvisi1 WITH rpv
                  REPLACE resvisi2 WITH rsv
                  REPLACE reslocal1 WITH rfl
                  REPLACE resvisi1 WITH rfv
                  REPLACE reslocal2 WITH goel
                  REPLACE resvisi2 WITH goev
               ENDIF
            ENDFOR
            EXIT
         ENDDO
      ENDIF
      IF sw10 <> 0
         WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN PARTIDO CON FECHA'
      ENDIF
   ENDIF
   IF sw9 <> 2
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO'
   ENDIF
   EXIT
ENDDO
RETURN

PROCEDURE bcamres
SELE 19
s = RECCOUNT()
GO TOP
STORE 0 TO sw9,sw10
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)= 'B')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR

IF (sw9>0)
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,5 PROMPT FIELD TRANSFORM(nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA') +
TRANSFORM(presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA')
      TITLE " ESCOJA UN EQUIPO DE FUTBOL"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodi
   STORE nombre TO mnom
   SET FILTER TO
   SELE 21
   s = RECCOUNT()
   FOR i = 1 TO s
      GO i
      IF ((ALLT(local) = ALLT(mnom) .OR. ALLT(visi) = ALLT(mnom)) .AND. (confecha= ' ') .AND. (ALLT(jugado)
<> 'S'))
         sw10 = sw10 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF sw10 >0
      SET FILTER TO ((ALLT(local) = ALLT(mnom) .OR. ALLT(visi) = ALLT(mnom)) .AND. (ALLT(confecha)='') .AND.
(ALLT(jugado) = 'N'))
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,0 PROMPT FIELD local + ' ' + visi + cad + TRANSFORM(fechapar,'99/99/99').
         TITLE "ESCOJA UN PARTIDO"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
```

```
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE codigoparti TO mcodi
STORE codilocal TO mcodloc
STORE codivisita TO mcodvisi
STORE local TO mloc
STORE visi TO mvis
STORE fechapar TO mfe
STORE can TO mcancha
STORE juez TO mjuez
STORE arbi TO marbi
STORE teclocal TO mtecloc
STORE asislocal TO masisloc
STORE tecvisi  TO mtecvisi
STORE asisvisi  TO masisvisi
STORE numeparti TO mnu
STORE hora TO mhor
STORE cronometri TO mcro
STORE operador30 TO mope
SET FILTER TO

CLEAR
SELE C
GO 1
STORE liga TO mliga
contador = 0
DECLARE jugador[11]
DECLARE numero[11]
DECLARE canas[11]
FOR i = 1 TO 11
   jugador[i] = ' '
   numero[i] = 0
   canas[i] = 0
ENDFOR

conta = 1
SELE 22
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((ALLT(codiparti) = ALLT(mcodi) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mloc))
      jugador[conta] = nombre
      numero[conta] = numero
      canas[conta]= cana
      conta = conta + 1
   ENDIF
ENDFOR


contador = 0
DECLARE vjugador[11]
DECLARE vnumero[11]
DECLARE vcanas[11]

FOR i = 1 TO 11
   vjugador[i] = ' '
   vnumero[i] = 0
   vcanas[i] = 0
ENDFOR


conta = 1
```

```
      SELE 22
      re = RECCOUNT()
      FOR i = 1 TO re
         GO i
         IF ((codiparti = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mvis)))
            vjugador[conta] = nombre
            vnumero[conta] = numero
            vcanas[conta]= cana
            conta = conta + 1
         ENDIF
      ENDFOR

      SELE 21
      W = RECCOUNT()
      FOR j = 1 TO W
         GO j
         IF ((fechapar=mfe) .AND. (ALLT(can)= ALLT(mcancha)) .AND. (ALLT(local)=ALLT(mloc)) .AND.
(ALLT(visi)=ALLT(mvis)))
            STORE reslocal1 TO rpl1
            STORE reloca2t TO rstl
            STORE resvisi1t TO rptv
            STORE resvisi2t TO rstv
            STORE reloca3t TO rpel
            STORE resvisi3t TO rpev
            STORE reslocafi TO rfl
            STORE resvisifi TO rfv
            STORE 0 TO suma1,suma2
            STORE '           ' TO ganador
            IF rfl > rfv
               ganador = mloc
            ENDIF

            IF rfl < rfv
               ganador = mvis
            ENDIF
         ENDIF
      ENDFOR
      SELE C
      STORE liga TO mliga
      @0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
      @0.5,15 SAY mliga FONT "ARIAL",14
      @1.9,30 SAY " COMITE DE BASQUET" FONT "ARIAL",10
      @3.3,0.3 TO 5,25.5 DOUBLE
      @3.3,25.5 TO 5,51 DOUBLE
      @3.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
      @3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
      @3.7,26 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
      @3.7,52 SAY "Juez:" FONT "ARIAL",8
      @3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
      @3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
      @3.7,62 SAY mjuez FONT "ARIAL",7
      @5,0.3 TO 7,77.5 DOUBLE
      @7,0.3 TO 9,10 DOUBLE
      @7,10 TO 9,67 DOUBLE
      @7,67 TO 9,77.5 DOUBLE
      @5.5,1 SAY "EQUIPO A:" FONT "ARIAL",8
      @5.5,10 SAY mloc
      @7.5,4 SAY "No" FONT "ARIAL",9
      @7.5,30 SAY " NOMBRES Y APELLIDOS " FONT " ARIAL",9
      @7.5,68 SAY "Canastas" FONT "ARIAL",9
```

```
@9,0.3 TO 10,10 DOUBLE
@9,10 TO 10,67 DOUBLE
@9,67 TO 10,77.5 DOUBLE
@10,0.3 TO 11,10 DOUBLE
@10,10 TO 11,67 DOUBLE
@10,67 TO 11,77.5 DOUBLE
@11,0.3 TO 12,10 DOUBLE
@11,10 TO 12,67 DOUBLE
@11,67 TO 12,77.5 DOUBLE
@12,0.3 TO 13,10 DOUBLE
@12,10 TO 13,67 DOUBLE
@12,67 TO 13,77.5 DOUBLE
@13,0.3 TO 14,10 DOUBLE
@13,10 TO 14,67 DOUBLE
@13,67 TO 14,77.5 DOUBLE
@14,0.3 TO 15,10 DOUBLE
@14,10 TO 15,67 DOUBLE
@14,67 TO 15,77.5 DOUBLE
@15,0.3 TO 16,10 DOUBLE
@15,10 TO 16,67 DOUBLE
@15,67 TO 16,77.5 DOUBLE
@16,0.3 TO 17,10 DOUBLE
@16,10 TO 17,67 DOUBLE
@16,67 TO 17,77.5 DOUBLE
@17,0.3 TO 18,10 DOUBLE
@17,10 TO 18,67 DOUBLE
@17,67 TO 18,77.5 DOUBLE
@18,0.3 TO 19,10 DOUBLE
@18,10 TO 19,67 DOUBLE
@18,67 TO 19,77.5 DOUBLE
@19,0.3 TO 20,10 DOUBLE
@19,10 TO 20,67 DOUBLE
@19,67 TO 20,77.5 DOUBLE
FOR i = 1 TO 11
   @9.1 + i-1,15 SAY jugador[i] FONT "ARIAL",7.7
   @9.1 + i-1,3 SAY numero[i] FONT "ARIAL",7.7
   @9.1 +i-1,69 SAY canas[i] PICT '999' FONT "arial",7.7
ENDFOR
STORE 0 TO con33
FOR i = 1 TO 11
   IF (jugador[i]<>' ')
      con33 = con33 + 1
   ENDIF
ENDFOR
STORE 0 TO op2,siw
@24.1,10 GET op2 picture'@*th \<CAMBIA;\<CONTINUA' SIZE 3,25,10
READ CYCLE
IF op2 = 1
   siw = 1
ENDIF
IF op2 = 2
   siw = 0
ENDIF

IF (siw = 1)
   CLEAR
   SELE C
   GO 1
   STORE liga TO mliga
   @0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
   @0.5,15 SAY mliga FONT "ARIAL",14
```

```
@1,9,30 SAY " COMITE DE BASQUET" FONT "ARIAL",10
@3.7,0.3 TO 5,25.5 DOUBLE
@3.3,25.5 TO 5,51 DOUBLE
@3.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
@3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
@3.7,26 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
@3.7,52 SAY "Juez:" FONT "ARIAL",8
@3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",9
@3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
@3.7,62 SAY mjuez FONT "ARIAL",7
@5,0.3 TO 7,77.5 DOUBLE
@7,0.3 TO 9,10 DOUBLE
@7,10 TO 9,67 DOUBLE
@7,67 TO 9,77.5 DOUBLE
@5.5,1 SAY "EQUIPO A:" FONT "ARIAL",8
@5.5,10 SAY mloc
@7.5,4 SAY "No" FONT "ARIAL",9
@7.5,30 SAY " NOMBRES Y APELLIDOS " FONT " ARIAL",9
@7.5,68 SAY "Canastas" FONT "ARIAL",9

@9,0.3 TO 10,10 DOUBLE
@9,10 TO 10,67 DOUBLE
@9,67 TO 10,77.5 DOUBLE
@10,0.3 TO 11,10 DOUBLE
@10,10 TO 11,67 DOUBLE
@10,67 TO 11,77.5 DOUBLE
@11,0.3 TO 12,10 DOUBLE
@11,10 TO 12,67 DOUBLE
@11,67 TO 12,77.5 DOUBLE
@12,0.3 TO 13,10 DOUBLE
@12,10 TO 13,67 DOUBLE
@12,67 TO 13,77.5 DOUBLE
@13,0.3 TO 14,10 DOUBLE
@13,10 TO 14,67 DOUBLE
@13,67 TO 14,77.5 DOUBLE
@14,0.3 TO 15,10 DOUBLE
@14,10 TO 15,67 DOUBLE
@14,67 TO 15,77.5 DOUBLE
@15,0.3 TO 16,10 DOUBLE
@15,10 TO 16,67 DOUBLE
@15,67 TO 16,77.5 DOUBLE
@16,0.3 TO 17,10 DOUBLE
@16,10 TO 17,67 DOUBLE
@16,67 TO 17,77.5 DOUBLE
@17,0.3 TO 18,10 DOUBLE
@17,10 TO 18,67 DOUBLE
@17,67 TO 18,77.5 DOUBLE
@18,0.3 TO 19,10 DOUBLE
@18,10 TO 19,67 DOUBLE
@18,67 TO 19,77.5 DOUBLE
@19,0.3 TO 20,10 DOUBLE
@19,10 TO 20,67 DOUBLE
@19,67 TO 20,77.5 DOUBLE
contador = 0
sw55 = 0
DECLARE jugador[11]
DECLARE numero[11]
DECLARE canas[11]
FOR i = 1 TO 11
   jugador[i] = ' '
   numero[i] = 0
```

```
            canas[i] = 0
         ENDFOR
         STORE 1 TO sw55
         SELE 16
         DO WHILE (sw55 <=conZ3)
            SET FILTER TO ((SUBSTR(codigoequi,1,1) = 'B') .AND. (ALLT(mcodloc)=ALLT(codigoequi)) .AND.
(ALLT(equipo) = ALLT(mloc)))
            DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre + apellido + TRANSFORM(numecarnet,'99');
               TITLE "ESCOJA UN JUGADOR"
            ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
            ACTIVATE POPUP ayuda
            STORE nombre TO mnom
            STORE numecarnet TO mnume
            STORE apellido TO mape
            STORE SPACE(50) TO mcomple
            STORE (ALLT(mnom) +' ' + ALLT(mape)) TO mcomple
            SET FILTER TO
            FOR i = 1 TO 11
               IF (jugador[i] = (ALLT(mcomple)))
                  sw = 1
               ENDIF
            ENDFOR

            IF (sw = 0)
               @9.1 + contador,15 SAY mcomple FONT "ARIAL",7.7
               @9.1 + contador,3 SAY mnume FONT "ARIAL",7.7
               contador = contador + 1
               @9.1 +contador-1,69 GET canas[contador] PICT  '999' FONT 'arial",7.7
               READ
               jugador[contador]= ALLT(mcomple)
               numero[contador] = mnume
               sw55 = sw55 + 1
            ENDIF

            IF (sw=1)
               WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA ESTA EN LA LISTA'
               sw = 0
            ENDIF
         ENDDO
         DO bgrabaZ IN C:\sysdepor\basqueti
      ENDIF
      SELE C
      STORE liga TO mliga
      @0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
      @0.5,15 SAY mliga FONT "ARIAL",14
      @1.9,30 SAY " COMITE DE BASQUET" FONT "ARIAL",10
      @3.3,0.3 TO 5,25.5 DOUBLE
      @3.3,25.5 TO 5,51 DOUBLE
      @3.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
      @3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
      @3.7,26 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
      @3.7,52 SAY "Juez:" FONT "ARIAL",8
      @3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
      @3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
      @3.7,62 SAY mjuez FONT "ARIAL",7
      @5,0.3 TO 7,77.5 DOUBLE
      @7,0.3 TO 9,10 DOUBLE
      @7,10 TO 9,67 DOUBLE
      @7,67 TO 9,77.5 DOUBLE
      @5.5,1 SAY "EQUIPO B:" FONT "ARIAL",8
      @5.5,10 SAY mvis
```

```
@7.5,4 SAY "No" FONT "ARIAL",9
@7.5,30 SAY " NOMBRES Y APELLIDOS " FONT " ARIAL",9
@7.5,68 SAY "Canastas" FONT "ARIAL",9

@9,0.3 TO 10,10 DOUBLE
@9,10 TO 10,67 DOUBLE
@9,67 TO 10,77.5 DOUBLE
@10,0.3 TO 11,10 DOUBLE
@10,10 TO 11,67 DOUBLE
@10,67 TO 11,77.5 DOUBLE
@11,0.3 TO 12,10 DOUBLE
@11,10 TO 12,67 DOUBLE
@11,67 TO 12,77.5 DOUBLE
@12,0.3 TO 13,10 DOUBLE
@12,10 TO 13,67 DOUBLE
@12,67 TO 13,77.5 DOUBLE
@13,0.3 TO 14,10 DOUBLE
@13,10 TO 14,67 DOUBLE
@13,67 TO 14,77.5 DOUBLE
@14,0.3 TO 15,10 DOUBLE
@14,10 TO 15,67 DOUBLE
@14,67 TO 15,77.5 DOUBLE
@15.0.3 TO 16,10 DOUBLE
@15,10 TO 16,67 DOUBLE
@15,67 TO 16,77.5 DOUBLE
@16,0.3 TO 17,10 DOUBLE
@16,10 TO 17,67 DOUBLE
@16,67 TO 17,77.5 DOUBLE
@17,0.3 TO 18,10 DOUBLE
@17,10 TO 18,67 DOUBLE
@17,67 TO 18,77.5 DOUBLE
@18,0.3 TO 19,10 DOUBLE
@18,10 TO 19,67 DOUBLE
@18,67 TO 19,77.5 DOUBLE
@19,0.3 TO 20,10 DOUBLE
@19,10 TO 20,67 DOUBLE
@19,67 TO 20,77.5 DOUBLE
FOR i = 1 TO 11
   @9.1 + i-1,15 SAY vjugador[i] FONT "ARIAL",7.7
   @9.1 + i-1,3 SAY vnumero[i] FONT "ARIAL",7.7
   @9.1 +i-1,69 SAY vcanas[i] PICT '999' FONT "arial",7.7
ENDFOR
STORE 0 TO con44
FOR i = 1 TO 11
   IF (vjugador[i]<>' ')
      con44 = con44 + 1
   ENDIF
ENDFOR

STORE 0 TO op2,siw2
@24.1,10 GET op2 picture'@*th \<CAMBIA;\<CONTINUA' SIZE 3.25,10
READ CYCLE
IF op2 = 1
   siw2 = 1
ENDIF
IF op2 = 2
   siw2 = 0
ENDIF

IF (siw2=1)
   CLEAR
```

```
SELE C
GO 1
STORE liga TO mliga
@0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
@0.5,15 SAY mliga FONT "ARIAL",14
@1.9,30 SAY " COMITE DE BASQUET" FONT "ARIAL",10
@3.3,0.3 TO 5,25.5 DOUBLE
@3.3,25.5 TO 5,51 DOUBLE
@3.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
@3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
@3.7,26 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
@3.7,52 SAY "Juez:" FONT "ARIAL",8
@3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
@3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
@3.7,62 SAY mjuez FONT "ARIAL",7
@5,0.3 TO 7,77.5 DOUBLE
@7,0.3 TO 9,10 DOUBLE
@7,10 TO 9,67 DOUBLE
@7,67 TO 9,77.5 DOUBLE
@5.5,1 SAY "EQUIPO B:" FONT "ARIAL",8
@5.5,10 SAY mvis
@7.5,4 SAY "No" FONT "ARIAL",9
@7.5,32 SAY " NOMBRES Y APELLIDOS " FONT " ARIAL",9
@7.5,68 SAY "Canastas" FONT "ARIAL ,9

@9,0.3 TO 10,10 DOUBLE
@9,10 TO 10,67 DOUBLE
@9,67 TO 10,77.5 DOUBLE
@10,0.3 TO 11,10 DOUBLE
@10,10 TO 11,67 DOUBLE
@10,67 TO 11,77.5 DOUBLE
@11,0.3 TO 12,10 DOUBLE
@11,10 TO 12,67 DOUBLE
@11,67 TO 12,77.5 DOUBLE
@12,0.3 TO 13,10 DOUBLE
@12,10 TO 13,67 DOUBLE
@12,67 TO 13,77.5 DOUBLE
@13,0.3 TO 14,12 DOUBLE
@13,10 TO 14,67 DOUBLE
@13,67 TO 14,77.5 DOUBLE
@14,0.3 TO 15,10 DOUBLE
@14,10 TO 15,67 DOUBLE
@14,67 TO 15,77.5 DOUBLE
@15,0.3 TO 16,10 DOUBLE
@15,10 TO 16,67 DOUBLE
@15,67 TO 16,77.5 DOUBLE
@16,0.3 TO 17,10 DOUBLE
@16,10 TO 17,67 DOUBLE
@16,67 TO 17,77.5 DOUBLE
@17,0.3 TO 18,10 DOUBLE
@17,10 TO 18,67 DOUBLE
@17,67 TO 18,77.5 DOUBLE
@18,0.3 TO 19,10 DOUBLE
@18,10 TO 19,67 DOUBLE
@18,67 TO 19,77.5 DOUBLE
@19,0.3 TO 20,10 DOUBLE
@19,10 TO 20,67 DOUBLE
@19,67 TO 20,77.5 DOUBLE
contador = 0
sw55 = 0
DECLARE jugador[11]
```

```
         DECLARE numero[11]
         DECLARE canas[11]
         FOR i = 1 TO 11
            jugador[i] = ' '
            numero[i] = 0
            canas[i] = 0
         ENDFOR
         STORE 1 TO sw55
         DO WHILE .sw55 <= cor44)
            SELE 16
            SET FILTER TO (SUBSTR(codigoequi,1,1. = 'B ) .AND. (ALLT(mcodvisi)=ALLT(codigoequi)) .AND.
(ALLT(equipo) = ALLT(mvis)))
            DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre + apellido + TRANSFORM(numecarnet,'99'),
               TITLE "ESCOJA UN JUGADOR"
            ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
            ACTIVATE POPUP ayuda
            STORE nombre TO mnom
            STORE numecarnet TO mnume
            STORE apellido TO mape
            STORE SPACE(50) TO mcomple
            STORE (ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape)) TO mcomple
            SET FILTER TO
            FOR i = 1 TO 11
               IF (jugador[i] = (ALLT(mcomple)))
                  sw = 1
               ENDIF
            ENDFOR

            IF (sw = 0)
               @9.1 + contador,15 SAY mcomple FONT "ARIAL",7.7
               @9.1 + contador,3 SAY mnume FONT "ARIAL",7.7
               contador = contador + 1
               @9.1 +contador-1,69 GET canas[contador] PICT '999' FONT "arial",7.7
               READ
               jugador[contador]= ALLT(mcomple)
               numero[contador] = mnume
               sw55 = sw55 + 1
            ENDIF
            IF (sw=1)
               WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA ESTA EN LA LISTA
               sw = 0
            ENDIF
         ENDDO
         DO pgrabaA IN C:\pedeporibasquet\
      ENDIF

      CLEAR
      SELE 2
      GO 1
      STORE liga TO mliga
      @0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
      @0.5,15 SAY mliga FONT "ARIAL",14
      @1.9,30 SAY " COMITE DE BASQUET" FONT "ARIAL",10
      @3.3,0.3 TO 5,25.5 DOUBLE
      @3.3,25.5 TO 5,51 DOUBLE
      @3.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
      @3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
      @3.7,26 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
      @3.7,52 SAY "Juez:" FONT "ARIAL",8
      @3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
      @3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
```

```
@3.7,62 SAY mjuez FONT "ARIAL",7
@5,0.3 TO 20,77.5 DOUBLE
@5.5,23 SAY " M   A   R   C   A   D   O   R"
@6.5,0.3 TO 10,37 DOUBLE
@6.5,0.3 TO 10,77.5 DOUBLE
@7,1 SAY "RESULTADOS           A                    B " FONT "ARIAL",10
@8,1 SAY "Primer Tiempo                          x     " FONT "ARIAL",10
@7,41 SAY "RESULTADOS          A                    B " FONT "ARIAL",10
@8,41 SAY "Segundo Tiempo                  x     " FONT "ARIAL",10
@11.5,0.3 TO 15,37 DOUBLE
@11.5,0.3 TO 15,77.5 DOUBLE
@12,1 SAY "RESULTADOS          A                     B " FONT "ARIAL",10
@13,1 SAY "P. EXTRAS                             x     " FONT "ARIAL",10
@12,41 SAY "RESULTADOS         A                     B " FONT "ARIAL",10
@13,41 SAY "FINAL                                x     " FONT "ARIAL",10
@8,17 SAY rptl PICT '99'
@8,29 SAY rptv PICT '99'
@8,57 SAY rstl PICT '99'
@8,68 SAY rstv PICT '99'
@13,17 SAY rpel PICT '99'
@13,29 SAY rpev PICT '99'
@13,57 SAY rfl PICT '99' FONT "Arial",10
@13,68 SAY rfv PICT '99' FONT "Arial",10
STORE 0 TO op2,siw3
@24.1,10 GET op2 picture'@*th \\CAMBIA;\\CONTINUA' SIZE 3,25,10
READ CYCLE
IF op2 = 1
   siw3 = 1
ENDIF
IF op2 = 2
   siw3 = 0
ENDIF
IF (siw3=1)
   DO WHILE .T.
      CLEAR
      SELE C
      GO 1
      STORE liga TO miliga
      @0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
      @0.5,15 SAY miliga FONT "ARIAL",14
      @1.9,30 SAY " COMITE DE BASQUET" FONT "ARIAL",10
      @3.3,0.3 TO 5,25.5 DOUBLE
      @3.3,25.5 TO 5,51 DOUBLE
      @3.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
      @3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
      @3.7,26 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
      @3.7,52 SAY "Juez:" FONT "ARIAL",8
      @3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
      @3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
      @3.7,62 SAY mjuez FONT "ARIAL",7
      STORE 0 TO rptl,rstl,rfl,rptv,rstv,rfv,rpel,rpev
      @5,0.3 TO 20,77.5 DOUBLE
      @5.5,23 SAY " M   A   R   C   A   D   O   R"
      @6.5,0.3 TO 10,37 DOUBLE
      @6.5,0.3 TO 10,77.5 DOUBLE
      @7,1 SAY "RESULTADOS           A                    B " FONT "ARIAL",10
      @8,1 SAY "Primer Tiempo                          x     " FONT "ARIAL",10
      @7,41 SAY "RESULTADOS          A                    B " FONT "ARIAL",10
      @8,41 SAY "Segundo Tiempo                  x     " FONT "ARIAL",10
      @11.5,0.3 TO 15,37 DOUBLE
      @11.5,0.3 TO 15,77.5 DOUBLE
```

```
            @12,1 SAY "RESULTADOS          A                    B " FONT "ARIAL",12
            @13,1 SAY "P. EXTRAS                                  " FONT "ARIAL",12
            @12,41 SAY "RESULTADOS         A                    B " FONT "ARIAL",10
            @13,41 SAY "FINAL                                     " FONT "ARIAL",10
            @8,17 GET rptl PICT '99'
            @8,29 GET rptv PICT '99'
            @8,57 GET rstl PICT '99'
            @8,68 GET rstv PICT '99'
            @13,17 GET rpel PICT '99'
            @13,29 GET rpev PICT '99'
            READ
            STORE 0 TO tl,tv
            SELE 22
            t = RECCOUNT()
            FOR D = 1 TO t
               GO D
               IF ((ALLT(codi)=ALLT(codipar1)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(clo...
                  tl = cara + tl
               ENDIF
               IF ((ALLT(codi)=ALLT(codipar1)) .AND. (ALLT(equipo) = ALLT(avis)))
                  tv = cara + t
               ENDIF
            ENDFOR
            rfl = rptl + rstl + rpel
            rfv = rptv + rstv + rpev
            IF ((rfl=tl) .AND. (rfv = tv))
               @17,57 SAY rfl PICT '99' FONT "Arial",10
               @13,68 SAY rfv PICT '99' FONT "Arial",10
               EXIT
            ENDIF

            IF ((rfl<>tl) .AND. (rfv<>tv))
               WAIT WINDOWS 'MALOS INGRESOS'
               LOOP
            ENDIF
         ENDDO
         SELE 21
         W = RECCOUNT()
         FOR j = 1 TO W
            GO j
            IF ((fechapar=mfe) .AND. (ALLT(can)= ALLT(mcancha)) .AND. (ALLT(local)=ALLT(mloc)) .AND.
(ALLT(visi)=ALLT(mvis)))
               REPLACE jugado WITH '*'
               REPLACE resloca1 WITH rptl
               REPLACE resloca2 WITH rstl
               REPLACE resvisi1 WITH rptv
               REPLACE resvisi2 WITH rstv
               REPLACE resloca1 WITH rfl
               REPLACE resvisi1 WITH rfv
               REPLACE resloca2 WITH rpel
               REPLACE resvisi2 WITH rpev
            ENDIF
         ENDFOR
      ENDIF
   ENDIF
   IF sw10<=0
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN PARTIDO CON FECHA'
   ENDIF
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO'
```

```
ENDIF
RETURN

PROCEDURE  basposiciones
SET STATUS BAR OFF
CLEAR
STORE 0 TO op
DEFINE WINDOW3 resul FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'I N G R E S O S   D E   R E S U L T A D O S'
ACTIVATE WINDOW3 resul
@2,20 SAY " I N  G R E S O    D E   R E S U L T  A D O S"
SELE 0
IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
   STORE aux2.clave TO mcla
   STORE aux2.clave2 TO mcla2
   SELE A
   SEEK(mcla)
   IF .NOT. EOF()
      @ 2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
   ENDIF
ENDIF

SELE 21
p = RECCOUNT()

SELE 20
STORE 0 TO op
DEFINE WINDOW3 posi FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'POSICION DE LOS EQUIPOS EN EL CAMPEONATO'
ACTIVATE WINDOW3 posi
@ 5,15 SAY 'C:\sysdepor\MENSA2' BITMAP STRETCH SIZE 16,55

STORE 0 TO re,t,re2,u
SELE 21
re2 = RECCOUNT()
SELE 20
re = RECCOUNT()
FOR u = 1 TO re
   SELE 20
   GO u
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1) = 'B')
      STORE equipo TO mnom
      STORE codiequipo TO mcodie
      STORE 0 TO mpun,mpju,mppe,mpga,mpem,mgfa,mgco,mgdi,cel
      SELE 21
      FOR t = 1 TO re2
         GO t
         IF ((ALLT(mcodie) = ALLT(codilocal)) .AND. (ALLT(mnom) =ALLT(local))  .AND. (jugado = '*'))
            mpju= mpju + 1
            IF (reslocafi>resvisifi)
               mpga = mpga + 1
               mpun = mpun + 3
            ENDIF

            IF (reslocafi=resvisifi)
               mpem = mpem + 1
               mpun = mpun + 1
            ENDIF

            IF (reslocafi<resvisifi)
               mppe = mppe + 1
            ENDIF
         ENDIF
```

```
         IF ((ALLT(mcodie) = ALLT(codivisita)) .AND. (ALLT(mnom) =ALLT(visi)) .AND. (jugado = "S"))
            mpju= mpju + 1
            IF (reslocafi>resvisifi)
               mpge = mpge + 1
            ENDIF

            IF (reslocafi=resvisifi)
               mpem = mpem + 1
               mpun = mpun + 1
            ENDIF

            IF (reslocafi<resvisifi)
               mpga = mpga + 1
               mpun = mpun + 3
            ENDIF
         ENDIF
      ENDFOR
      SELE 20
      GO u
      REPLACE puntos WITH mpun
      REPLACE pjugados WITH mpju
      REPLACE pperdidos WITH mpge
      REPLACE pganados WITH mpga
      REPLACE pempatados WITH mpem
   ENDIF
ENDFOR
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO i,sw
   ACTIVATE WINDOWS posi
   CLEAR
   SELE 2
   GO 1
   IF (clave<> " ") .AND. (clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,5 GET op picture'@*BH C:\sysdepor\IMPRI;C:\sysdepor\PANTALLA;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 7,19,5
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO bimppos IN C:\sysdepor\basquet1
   ENDIF
   IF op = 2
      DO pantpos IN C:\sysdepor\basquet1
   ENDIF
   IF op = 3
      DEACTIVATE WINDOWS posi
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
CLEAR
RETURN

RETURN
*: EOF: BASQUET.PRG
```

PROGRAMA BASQUET1.PRG

```
PROCEDURE bpidecam
@1,0 TO 7,80 DOUBLE
@0,20  SAY 'DIRECTIVA DEL EQUIPO ' + ALLT(mnom)
@1,1   SAY 'INGRESE LA FECHA DE FUNDACION              : ' GET mfecha VALID (!EMPTY(mfecha)) COLOR GR+/B
@2,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                      : ' GET mpresi PICT "@!" VALID (!EMPTY(mpresi)) C
GR+/B, R/W
@3,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO                  : ' GET mvice PICT "@!" VALID (!EMPTY(mvice)) COL
GR+/B, R/W
@4,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                      : ' GET msecre  PICT "@!" VALID (!EMPTY(msecre))
GR+/B, R/W
@5,1   SAY 'TESORERO DEL EQUIPO                        : ' GET mteso  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mteso)) COL
GR+/B, R/W
READ
RETURN

PROCEDURE bgrequipos
STORE mcodi TO mcodi2
SELE 19
APPEND BLANK
REPLACE codiequipo WITH  mcodi
REPLACE nombre WITH mnom
REPLACE fechafunda WITH mfecha
REPLACE presidente WITH mpresi
REPLACE vicepresi WITH mvice
REPLACE tesorero WITH mteso
REPLACE secretario WITH msecre
R  = "append general logotipo from "+q
&r
SELE 20
APPEND BLANK
REPLACE codiequipo WITH mcodi
REPLACE equipo WITH mnom
RETURN

PROCEDURE bcogelogo
DO WHILE .T.
   STORE " " TO p
   STORE 0 TO op6
   STORE SPACE(8) TO a,mi
   STORE " " TO q
   DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
   ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pat
   ACTI POPUP pat
   c = PROMPT()
   SELE C
   GO 1
   o= "append general logoEQUIPO from " + a
   &p
   @7,19 TO 22,62 DOUBLE
   @8,23 SAY logoequipo STRETCH SIZE 13,35
   @24,3 GET op6 FUNC '*Th \<ESCOJER OTRO LOGO;\<SELECCIONAR ESTE LOGO' SIZE 3,25,16
   READ CYCLE
   IF op6 = 1
      ACTIVATE WINDOW equipos
      LOOP
   ENDIF

   IF op6 = 2
      SELE C
```

```
      GO 1
      p= "append general logoequipo from " + q
      &p
      @7,19 TO 22,62 DOUBLE
      @8,23 SAY logoequipo STRETCH SIZE 13,35
      ACTIVATE WINDOW equipos
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE bponequi
CLEAR
@0,20  SAY 'DIRECTIVA DEL EQUIPO ' + ALLT(mnom)
@1,1   SAY 'FECHA DE FUNDACION                    : '
@1,50 SAY mfecha
@2,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                 : ' + ALLT(mpresi)
@3,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO             : ' + ALLT(mvice)
@4,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                 :   + ALLT(msecre)
@5,1   SAY 'TESORERO DEL EQUIPO                   : ' + ALLT(mteso)
SELE 0
GO 1
@8,20 SAY logoequipo STRETCH SIZE 16,40
RETURN

PROCEDURE bgrabaequi
SELE 19
SEEK(mcodi)
IF ( .NOT. EOF(), .AND. ALLT(mcodi) = ALLT(codiequipo), .AND. ALLT(mnom) = ALLT nombre )
   REPLACE fechafunda WITH mfecha
   REPLACE presidente WITH mpresi
   REPLACE vicepresi WITH mvice
   REPLACE tesorero WITH mteso
   REPLACE secretario WITH msecre
   R  = 'append general logotipo from '+
   &r
ENDIF
SELE 20
SEEK (mcodi)
IF ( .NOT. EOF() .AND. ALLT(mcodi) = ALLT codiequipo) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(equipo),
   SELE 20
   REPLACE codiequipo WITH mcodi
   REPLACE equipo WITH mnom
ENDIF
RETURN

PROCEDURE bpideequi
SELE 19
SEEK ALLT(mcodi).
IF .NOT. EOF().
   CLEAR
   @1,0 TO 7,80 DOUBLE
   @0,20  SAY 'DIRECTIVA DEL EQUIPO ' + ALLT(nombre)
   @1,1   SAY 'INGRESE LA FECHA DE FUNDACION          : ' GET mfecha VALID !EMPTY(mfecha)) COLOR GR+/B,
R/W
   @2,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                  : ' GET mpresi PICT "@!" VALID !EMPTY(mpresi)) COLO
GR+/B, R/W
   @3,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO              : ' GET mvice PICT "@!" VALID ; EMPTY(mvice)) COLOR
GR+/B, R/W
   @4,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                  : ' GET msecre  PICT "@!" VALID  EMPTY(msecre.)
COLOR GR+/B, R/W
```

```
   @5,1   SAY 'TESORERO DEL EQUIPO                    : ' GET mteso  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mteso))
GR+/B, R/W
   READ
ENDIF
RETURN

PROCEDURE bcogelo
DO WHILE .T.
   STORE " " TO p
   STORE 0 TO op6
   STORE SPACE(8) TO m,m1
   STORE " " TO q
   DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
   ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pat
   ACTI POPUP pat
   q = PROMPT()
   SELE C
   GO 1
   p= "append general logoEQUIPO from " + q
   &p
   @7,19 TO 25,62 DOUBLE
   @8,20 SAY logoequipo STRETCH SIZE 16,40
   @26,12 GET op6 FUNC '*VN CAMBIAR DE LOGO;\<ESCOGER ESTE LOGO' SIZE 2,25,6
   READ CYCLE
   IF op6 = 1
      ACTIVATE WINDOW equi2
      LOOP
   ENDIF

   IF op6 = 2
      SELE C
      GO 1
      p= "append general logoequipo from " + q
      &p
      @7,19 TO 25,62 DOUBLE
      @8,20 SAY logoequipo STRETCH SIZE 16,40
      ACTIVATE WINDOW equi2
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE bborraequi
SELE 19
K = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO K
   GO i
   IF (ALLT(mcodi) = ALLT(codiequipo) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre))
      DELETE
   ENDIF
ENDFOR
PACK
SELE 20
G = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO G
   GO i
   IF (ALLT(mcodi) = ALLT(codiequipo) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(equipo))
      DELETE
   ENDIF
ENDFOR
PACK
```

```
RETURN

PROCEDURE breptotal
CLEAR
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 19
STORE 0 TO i,m,p,cana
STORE SPACE(2)TO cede
p= RECCOUNT()
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO p
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1)= 'B')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9<>0)
   FOR i= 1 TO p
      GO i
      IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
         m = m + 1
         IF m < 26
            SELE C
            STORE clave TO nom
            STORE clave2 TO campe
            SELE A
            SEEK (ALLT(nom))
            IF .NOT. EOF()
               s=LEN(ALLT(liga))
               ancho = WCOLS()
               TEXT= liga
               IF s < ancho
                  TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
                  long= LEN(ALLT(liga))
               ENDIF
               inicio= (ancho/2)-(long/2)
               @1,inicio-5 SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/B
               @4,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'arial',14 COLOR GR+/B
               @4,19 SAY campe FONT 'arial',14 COLOR GR+/B
               @1,2 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9
               @1,66 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9
            ENDIF
            SELE 19
            GO i
            @6,0 SAY '-------------------------------------------------------------------------------'
            @7,2 SAY '       NOMBRE                FUNDACION     PRESIDENTE          VICEPRESIDENTE '
            @8,0 SAY '-------------------------------------------------------------------------------'
            @9+m,2 SAY nombre FONT 'ARIAL',8
            @9+m,20 SAY fechafunda FONT 'ARIAL',8
            @9+m,39 SAY presidente FONT 'ARIAL',8
            @9+m,60 SAY vicepresi FONT 'ARIAL',8
         ENDIF
         IF m > 15
            WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'
            m = 0
            CLEAR
         ENDIF
      ENDIF
   ENDFOR
```

```
ENDIF
IF (sw9 <= 0)
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTEN NINGUN EQUIPO DE BASQUET'
ENDIF
WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'
RETURN

PROCEDURE preparadi
CLEAR
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 19
STORE 0 TO p
p= RECCOUNT()
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO p
   GO i
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'B'
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
STORE 1 TO K
IF (sw9>0)
   SELE C
   STORE clave TO nom
   STORE clave2 TO campe
   SELE A
   SEEK (ALLT(nom))
   IF .NOT. EOF()
      s=LEN(ALLT(liga))
      ancho = WCOLS()
      TEXT= liga
      IF s < ancho
         TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
         long= LEN(ALLT(liga))
      ENDIF
      inicio= (ancho/2)-(long/2)
   ENDIF
   @1,inicio-8 SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
   @3,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'arial',14 COLOR GR+/F*
   @3,48 SAY campe FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
   @1,2 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9
   @1,66 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9

   DO WHILE .T.
      GO K
      SELE C
      STORE clave TO nom
      STORE clave2 TO campe
      SELE A
      SEEK (ALLT(nom))
      IF .NOT. EOF()
         s=LEN(ALLT(liga))
         ancho = WCOLS()
         TEXT= liga
         IF s < ancho
            TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
            long= LEN(ALLT(liga))
         ENDIF
         inicio= (ancho/2)-(long/2)
```

```
      ENDIF
      SELE 19
      IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
         s=LEN(ALLT(nombre))
         ancho = WCOLS()
         TEXT= nombre
         IF s > ancho
            TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
            long= LEN(ALLT(nombre))
         ENDIF
         inicio= (ancho/2)-(long/2)
         @4,9,10 TO 10,65 CLEAR
         @6,2 TO 25,75 CLEAR
         @5,inicio-3 SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR BR+/R+
         @7,1   SAY 'FECHA DE FUNDACION                              :
         @7,30 SAY fechafunda
         @8,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                           : ' + ALLT(presidente)
         @9,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO                       : ' + ALLT(vicepres_)
         @10,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                          : ' + ALLT(secretario)
         @11,1   SAY 'TESORERO DEL EQUIPO                            : ' + ALLT(tesorero)
         @12,23 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 10,26
         @22,2 GET op picture'@*BH C:\s/sdepor\SIGUIENT;C:\sysdepor BALOA;C:\s/sdepor\ANTERIOR' SIZE 7,13,12
         READ CYCLE
         IF op = 1
            X = X + 1
            DO WHILE (SUBSTR(codiequipo,1,1)<>'B')
               IF EOF()
                  X = 1
               ELSE
                  X = X + 1
               ENDIF
               SKIP X
            ENDDO
         ENDIF
         IF op = 2
            EXIT
         ENDIF

         IF op = 3
            X = X - 1
            DO WHILE (SUBSTR(codiequipo,1,1)<>'B')
               IF BOF()
                  X = RECCOUNT()
               ELSE
                  X = X - 1
               ENDIF
               SKIP X
            ENDDO
         ENDIF
      ELSE
         X = X + 1
         IF X = RECCOUNT()-1
            X = 1
         ENDIF
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF (sw2 <> 0)
   WAIT WINDOWS 'NO HAY NINGUN EQUIPO BASQUET'
ENDIF
RETURN
```

```
PROCEDURE brepimtotal
CLEAR
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO i,m,p,cara,F
CLEAR
SELE 19
SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
REPORT FORM C:\sysdepor\ttotal TO PRINTER
RETURN

PROCEDURE brepimindi
CLEAR
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 19
STORE 0 TO p
p= RECCOUNT()
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO p
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1)= 'B')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
STORE 1 TO K
IF (sw9>0)
   SELE C
   STORE clave TO nom
   STORE clave2 TO campe
   SELE A
   SEEK (ALLT(nom))
   IF .NOT. EOF()
      s=LEN(ALLT(liga))
      ancho = WCOLS()
      TEXT= liga
      IF s < ancho
         TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
         long= LEN(ALLT(liga))
      ENDIF
      inicio= (ancho/2)-(long/2)
   ENDIF
   @1,inicio-6  SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
   @3,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
   @3,46 SAY campe FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
   @1,2 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9
   @1,66 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9

   DO WHILE .T.
      GO K
      SELE C
      STORE clave TO nom
      STORE clave2 TO campe
      SELE A
      SEEK (ALLT(nom))
      IF .NOT. EOF()
         s=LEN(ALLT(liga))
         ancho = WCOLS()
         TEXT= liga
```

```
      IF s < ancho
         TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
         long= LEN(ALLT(liga))
      ENDIF
      inicio= (ancho/2)-(long/2)
   ENDIF
   SELE 19
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
      s=LEN(ALLT(nombre))
      ancho = WCOLS()
      TEXT= nombre
      IF s < ancho
         TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
         long= LEN(ALLT(nombre))
      ENDIF
      inicio= (ancho/2)-(long/2)
      @4,9,10 TO 10,65 CLEAR
      @6,2 TO 25,78 CLEAR
      @5,inicio-8 SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R
      @7,1   SAY 'FECHA DE FUNDACION                                  :
      @7,50 SAY fechafunda
      @8,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                               :   ' + ALLT(presidente)
      @9,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO                           : ' + ALLT(vicepresi)
      @10,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                               : ' + ALLT(secretario)
      @11,1   SAY 'TESORERO DEL EQUIPO                                  : ' + ALLT(tesorero)
      @12,27 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 10,28
      @22,2 GET op picture '@*BH C:\sysdepor\SIGUIENT;C:\s;sdepor\IMPRI;C:\s;sdepor\ANTERIOR  SIZE 7,10,12
      READ CYCLE
      IF op = 1
         i = x + 1
         DO WHILE (SUBSTR(codiequipo,1,1)<>'B')
            IF EOF()
               X = 1
            ELSE
               X = X + 1
            ENDIF
            GO X
         ENDDO
      ENDIF

      IF op = 2
         STORE codiequipo TO mcodie
         STORE nombre TO mnom
         SET FILTER TO (mcodie= codiequipo) .AND. (nombre = mnom )
         REPORT FORM C:\sysdepor\indivi TO PRINTER
         SET FILTER TO
         EXIT
      ENDIF

      IF op = 3
         X = X - 1
         DO WHILE (SUBSTR(codiequipo,1,1)<>'B')
            IF BOF()
               X = RECCOUNT()
            ELSE
               X = X - 1
            ENDIF
            GO X
         ENDDO
      ENDIF
   ELSE
```

```
            K = K + 1
            IF K = RECCOUNT()+1
               K = 1
            ENDIF
         ENDIF
      ENDDO
   ENDIF
   IF (swF != 0)
      WAIT WINDOWS "NO HAY NINGUN EQUIPO BASQUET"
   ENDIF
   RETURN

   PROCEDURE Seegefoto
   DO WHILE .T.
      STORE " " TO p
      STORE 0 TO opc
      STORE SPACE(8) TO m.m1
      STORE "" TO q
      DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
      ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pat
      ACTI POPUP pat
      q = PROMPT()
      SELE 0
      GO 1
      p= "append general fotoj from " + q
      &p
      @1,43 TO 17,78
      @2,45 SAY fotoj STRETCH SIZE 14,30

      @23,3 GET op6 FUNC "*" \<ESCOGER OTRA FOTO;\<SELECCIONAR ESTA FOTO" SIZE 3,25,16
      READ CYCLE
      IF op6 = 1
         LOOP
      ENDIF
      IF op6 = 2
         SELE 0
         GO 1
         p= "append general fotoj from " + q
         &p
         @1,43 TO 17,78
         @2,45 SAY fotoj STRETCH SIZE 14,30
         EXIT
      ENDIF

      IF op6=3
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
   RETURN

   PROCEDURE bgrajuga
   SELE 16
   APPEND BLANK
   REPLACE numecarnet WITH RECNO()
   REPLACE equipo WITH mnome
   REPLACE codigoequi WITH mcodie
   REPLACE codigojuga WITH mcodij
   REPLACE nombre WITH mnom
   REPLACE apellido WITH mape
   REPLACE posicion WITH mpos
   REPLACE fechadena WITH mfecha
```

```
 REPLACE lugardena WITH mlnac
 REPLACE cedula WITH mcedu
 REPLACE direccion WITH mdir
 REPLACE telefono WITH mtel
 R  = "append general foto from "+q
 &r
 RETURN

 PROCEDURE bpidejuga
 @1,1 TO 21,72
 @1,43 TO 17,78
 @2,3  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(mnom) +    ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
 @3,3  SAY 'POSICION DEL JUGADOR                          ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
 @4,3  GET mpos PICT "@!" VALID !EMPTY(mpos)) COLOR R/W FONT 'arial',13
 @6,3  SAY 'FECHA DE NACIMIENTO                           ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
 @7,3  GET mfecha VALID (!EMPTY(mfecha)) COLOR R/W FONT 'arial',13
 @9,3 SAY 'LUGAR DE NACIMIENTO                            ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
 @10,3 GET mlnac PICT "@!" VALID (!EMPTY(mlnac)) COLOR R/W FONT 'arial',13
 @12,3 SAY 'CEDULA                                        ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
 @13,3 GET mcedu PICT "999999999-9" COLOR R/W FONT 'arial',13
 @15,3 SAY 'DIRECCION                                     ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
 @16,3 GET mdir  PICT "@ " VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',13
 @18,3 SAY 'TELEFONO                                      ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
 @19,3 GET mtel  PICT "999-999"  COLOR R/W FONT 'arial',13
 READ
 STORE DATE()  TO edad
 edad = YEAR(DATE()) - YEAR(mfecha)
 @19,43 SAY 'Edad :'
 @19,50 SAY edad PICT  99 años  COLOR R/W FONT 'arial',13
 RETURN

 PROCEDURE bgrabae2
 SELE 16
 STORE 0 TO re,i
 re = RECCOUNT()
 FOR i = 1 TO re
    GO i
    IF (ALLT(mcodi)=ALLT(codigojuga)) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre) .AND. ALLT(mape) = ALLT(apellido) .AN
 ALLT(mcodie) = ALLT(codigoequi))
       REPLACE equipo WITH mnome
       REPLACE codigoequi WITH mcodie
       REPLACE codigojuga WITH mcodi
       REPLACE nombre WITH mnom
       REPLACE apellido WITH mape
       REPLACE posicion WITH mpos
       REPLACE fechadena WITH mfecha
       REPLACE lugardena WITH mlnac
       REPLACE cedula WITH mcedu
       REPLACE direccion WITH mdir
       REPLACE telefono WITH mtel
       R  = "append general foto from "+q
       &r
    ENDIF
 ENDFOR
 RETURN

 PROCEDURE bpidefo2
 DO WHILE .T.
    STORE " " TO p
    STORE 0 TO opé
    STORE SPACE(8) TO m,mi
```

```
    STORE " " TO a
    DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
    ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pat
    ACTI POPUP pat
    q = PROMPT()
    SELE C
    GO 1
    p= "append general foto; from " + q
    &p
    @1,43 TO 17,78
    @2,45 SAY foto; STRETCH SIZE 14,30
    @25,2 GET op6 FUNC '*TH \<ESCOGER OTRA FOTO;\<SELECCIONAR ESTA FOTO' SIZE 3,30,12
    READ CYCLE
    IF op6 = 1
       LOOP
    ENDIF
    IF op6 = 2
       SELE C
       GO 1
       p= "append general foto; from " + a
       &p
       @1,43 TO 17,78
       @2,45 SAY foto; STRETCH SIZE 14,30
       EXIT
    ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE bpidejug
@1,1 TO 21,78
@1,41 TO 17,78
@2,3  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
@3,3  SAY 'POSICION DEL JUGADOR                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@4,3  GET mpos PICT "@!" VALID (!EMPTY(mpos)) COLOR R/W FONT 'arial',13
@6,3  SAY 'FECHA DE NACIMIENTO                     :  COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@7,3  GET mfecha VALID (!EMPTY(mfecha)) COLOR R/W FONT 'arial',13
@9,3 SAY 'LUGAR DE NACIMIENTO                      : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@10,3 GET mlnac PICT "@!" VALID (!EMPTY(mlnac)) COLOR R/W FONT 'arial',13
@12,3 SAY 'CEDULA                                  : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@13,3 GET mcedu PICT "999997999-9" COLOR R/W FONT 'arial',13
@15,3 SAY 'DIRECCION                               : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@16,3 GET mdir  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',13
@18,3 SAY 'TELEFONO                                : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@19,3 GET mtel  PICT "999-999"  COLOR R/W FONT 'arial',13
READ
STORE DATE() TO edad
edad = YEAR(DATE()) - YEAR(mfecha)
@17,43 SAY 'Edad :
@19,50 SAY edad PICT '99 años ' COLOR R/W FONT 'arial',13
RETURN

PROCEDURE bborrajuga
SELE 16
STORE 0 TO K
K= RECCOUNT()
FOR i= 1 TO K
   GO i
   IF (ALLT(mcodij)=ALLT(codigojuga)) .AND. ALLT(mpos) = ALLT(mnombre) .AND. ALLT(mape) = ALLT(apellido) .AND.
ALLT(mcodlic) = ALLT(codigojuga))
      DELETE
   ENDIF
```

```
ENDFOR
PACK
RETURN

PROCEDURE brepan/u
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO a
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOW3 equ16 FROM 2,0 TO 20,50 PANEL TITLE [ E C N S U L T A S   D E   C O B R A D O R ]
ACTIVATE WINDOW3 equ16
SELE 2
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 2 TO b
SELE 16
STORE SPACE(7) TO mcodie
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9,sw10
b = RECCOUNT()
SELE 17
s= RECCOUNT()
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1)= 'B' )
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9#0)
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
                + 'TRANSFORM(presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA')
      TITLE "                          ESCOJA UN EQUIPO
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodie
   SET FILTER TO
   STORE SPACE(22) TO mnom, nape
   STORE SPACE(30) TO mdir
   STORE SPACE(10) TO mtele
   STORE SPACE(15) TO mpos,mcac
   STORE DATE() TO mfecha
   STORE SPACE(7) TO mcodi,mcodi,mcodi2
   STORE 2 TO mtarget,mtel,mmes,mcodi,sw10
   SELE 16
   re = RECCOUNT()
   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF (ALLT(codigoequi)=ALLT(mcodie))
         sw10 = sw10 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF (sw10>0)
      FOR i= 1 TO p
         GO i
         IF (ALLT(mcodie)=ALLT(codigoequi))
            m = m + 1
            IF m < 15
               SELE 2
               STORE clave TO mcm
```

```
                STORE clave2 TO campe
                SELE A
                SEEK (ALLT(nom))
                IF .NOT. EOF()
                   s=LEN(ALLT(liga))
                   ancho = WCOLS()
                   TEXT= liga
                   IF s < ancho
                      TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
                      long= LEN(ALLT(liga))
                   ENDIF
                   inicio= (ancho/2)-(long/2)
                   @1,inicio-8  SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
                   @4,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
                   @4,46 SAY campe FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
                ENDIF
                SELE 16
                @6,27 SAY nnom FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
                GO i
                @10,1 TO 28,80 PANEL
                @11,2  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(nombre) + ' ' + ALLT(apellido) FONT 'arial',7
                @12,2  SAY 'POSICION DEL JUGADOR                          : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',7
                @12,22  SAY posicion
                @14,2  SAY 'FECHA DE NACIMIENTO                           : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',7
                @14,22  SAY fechadena
                @16,2 SAY 'LUGAR DE NACIMIENTO                            : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',7
                @16,22 SAY lugardena
                @18,2 SAY 'CEDULA                                         :   COLOR GR+/B FONT 'arial',7
                @18,22 SAY cedula
                @20,2 SAY 'DIRECCION                                      : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',7
                @20,22 SAY direccion
                @22,2 SAY 'TELEFONO                                       : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',7
                @22,22 SAY telefono
                @24,2 SAY 'EQUIPO                                         : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',7
                @24,22 SAY equipo
                STORE DATE() TO edad
                edad = YEAR(DATE()) - YEAR(fechadena)
                @26,2 SAY 'Edad :'
                @26,22 SAY edad PICT '99 años ' COLOR R/W FONT 'arial',13
                @10,52 TO 25,80 DOUBLE
                @11,53 SAY foto STRETCH SIZE 13,23
                WAIT WINDOWS '(ENTER) continua (ESCAPE) detener'
                IF ((LASTKEY() = 13))
                   CLEAR
                ENDIF
                IF ((LASTKEY() = 27))
                   i = 9
                ENDIF
             ENDIF
          ENDIF
          IF m > 15
             WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA'
             m = 0
             CLEAR
          ENDIF
       ENDFOR
    ENDIF
    IF swi0 <= 0
       WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN JUGADOR'
    ENDIF
ENDIF
```

```
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE BASQUET'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE brepimpju
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
STORE 'N' TO sn
DEFINE WINDOWS equi6 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE  C O N S U L T A S  D E  J U G A D O R'
ACTIVATE WINDOWS equi6
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO p

SELE 16
STORE SPACE(7) TO mcodie
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9,sw10
p = RECCOUNT()

SELE 19
s = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)= 'B')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)

   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA') + '
            ' + TRANSFORM(presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE "                          ESCOJA UN EQUIPO                          "
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodie
   SET FILTER TO
   SELE 16
   re = RECCOUNT()
   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF (SUBSTR(codigoequi,1,1)= 'B' .AND. ALLT(codigoequi)<>ALLT(mcodie))
         sw10 = sw10 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF (sw10>0)
      SET FILTER TO (ALLT(codigoequi) = ALLT(mcodie))
      REPORT FORM C:\sysdepor\bequijuga TO PRINTER
      SET FILTER TO
   ENDIF
   IF sw10<=0
      WAIT WINDOWS ' NO EXISTE NINGUN JUGADOR'
   ENDIF
ENDIF
IF sw9 <= 0
```

```
    WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE BASQUET'
 ENDIF
 RETURN

 PROCEDURE bcogefoar
 DO WHILE .T.
    STORE " " TO p
    STORE 0 TO op6
    STORE SPACE(8) TO m.mi
    STORE " " TO q
    DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
    ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pat
    ACTI POPUP pat
    q = PROMPT()
    SELE C
    GO 1
    p= "append general fotoa from " + q
    &p
    @2,45 SAY fotoa STRETCH SIZE 14,30
    @22,2 GET op6 picture'@*Th \\CAMBIAR LA FOTO;\\ESCOGER ESTA FOTO' SIZE 1,30,12
    READ CYCLE
    IF op6 = 1
       LOOP
    ENDIF
    IF op6 = 2
       SELE C
       GO 1
       p= "append general fotoa from " + q
       &p
       @2,45 SAY fotoa STRETCH SIZE 14,30
       EXIT
    ENDIF
 ENDDO
 RETURN

 PROCEDURE bgrarbi
 SELE F
 APPEND BLANK
 REPLACE codigoarbi WITH mcodia
 REPLACE nombre WITH mnom
 REPLACE apellido WITH mape
 REPLACE ciudad WITH mciu
 REPLACE cedula WITH mcedu
 REPLACE direccion WITH mdir
 REPLACE escalafon WITH mesca
 R  = "append general foto from "+q
 &r
 RETURN

 PROCEDURE bpidearbi
 @3,2  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
 @5,2  SAY 'ESCALAFON                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
 @6,2  GET mesca PICT "@!" VALID (!EMPTY(mesca)) COLOR R/W FONT 'arial',12
 @8,2  SAY 'CIUDAD DE RESIDENCIA                         : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
 @9,2  GET mciu PICT "@!" VALID (!EMPTY(mciu)) COLOR R/W FONT 'arial',12
 @11,2 SAY 'CEDULA                                       : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
 @12,2 GET mcedu PICT "999999999-9" COLOR R/W FONT 'arial',12
 @14,2 SAY 'DIRECCION                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
 @15,2 GET mdir  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',12
 READ
 RETURN
```

```
PROCEDURE bgrabaar2
SELE F
STORE 0 TO re,i
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (ALLT mcodia)=ALLT(codigobarbi.) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre) .AND. ALLT(mape) = ALLT apellido
      REPLACE codigobarbi WITH mcodia
      REPLACE nombre WITH mnom
      REPLACE apellido WITH mape
      REPLACE cuoac WITH mciu
      REPLACE cedula WITH mcedu
      REPLACE direccion WITH mdir
      REPLACE estalafon WITH mesta
      R  = "append general foto from "+q
      &r
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE bpidefoa2
DO WHILE .T.
   STORE " " TO p
   STORE 0 TO opo
   STORE SPACE(8) TO m,r1
   STORE " " TO q
   DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
   ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pat
   ACTI POPUP pat
   i = PROMPT()
   SELE 0
   GO i
   p= "append general fotoa from " + q
   &p
   @1,1 TO 21,78
   @1,43 TO 17,78
   @2,45 SAY fotoa STRETCH SIZE 14,32
   @24,2 GET opo picture'@*H \\ESCOGER OTRA FOTO;\\ELEGIR ESTA FOTO' SIZE 2,78,14
   READ CYCLE
   IF opo = 1
      LOOP
   ENDIF
   IF opo = 2
      SELE 0
      GO i
      p= "append general fotoa from " + q
      &p
      @1,1 TO 21,78
      @1,43 TO 17,78
      @2,45 SAY fotoa STRETCH SIZE 14,32
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE bpidear2
@1,1 TO 21,78
@1,43 TO 17,78
@3,2  SAY 'NOMBRE :      ' + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape, FONT 'arial',9
@5,2  SAY 'ESCALAFON                                    ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@6,2  GET mesta PICT "@!" VALID !EMPTY(mesta) COLOR B/W FONT 'arial',12
```

```
@8,2  SAY "CIUDAD DE RESIDENCIA                          : " COLOR GR+/B FONT "arial",9
@9,2  GET mcia PICT "@" VALID !EMPTY(mcia)) COLOR R/W FONT "arial",12
@11,2 SAY "CEDULA                                        : " COLOR GR+/B FONT "arial",9
@12,2 GET mcedu PICT "999999999-9" COLOR R/W FONT "arial",12
@14,2 SAY "DIRECCION                                     : " COLOR GR+/B FONT "arial",9
@15,2 GET mdir  PICT "@!" VALID !EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT "arial",12
READ
RETURN

PROCEDURE bborraambi
SELE F
K= RECCOUNT()
FOR i = 1 TO K
   GO i
   IF (ALLT(mcodia)=ALLT(codigwarbi) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre) .AND. ALLT(mape. = ALLT(apellido...
      DELETE
   ENDIF
ENDFOR
PACK
RETURN

PROCEDURE preparar
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS are FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE " C O N S U L T A S  D E  A R B I T R O S "
ACTIVATE WINDOWS are
SELE 2
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO p

SELE F
STORE SPACE(7) TO mcodia,de
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,t,sw9
p = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO p
   GO i
   IF (.SUBSTR,codigart,,1,1)= "E"
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF .sw9>0
   FOR i= 1 TO p
      GO i
      IF #  "19
         SELE 2
         STORE clave TO mnom
         STORE clave2 TO campe
         SELE F
         SEEK(nom)
         IF .NOT. EOF()
            s=LEN(ALLT(liga))
            ancho = WCOLS()
            TEXT= liga
            IF s < ancho
               TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
               long= LEN(ALLT(liga))
```

```
            ENDIF
            inicio= (ancho/2)-(long/2)
         ENDIF
         @1,inicio-8  SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
         @4,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
         @4,48 SAY mcla2 FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
         SELE F
         @8,0 SAY '-------------------------------------------------------------------------------'
         @7,0 SAY '      NOMBRE          APELLIDO       ESCALAFON          CIUDAD DE RESIDENCIA '
         @10,0 SAY '------------------------------------------------------------------------------'
         de =SUBSTR(ALLT(codigoarbi),1,1)
         IF de = 'B'
            m = m + 1
            @11+m,0 SAY nombre FONT 'ARIAL',8
            @11+m,24 SAY apellido FONT 'ARIAL',8
            @11+m,38 SAY escalafon FONT 'ARIAL',8
            @11+m,59 SAY ciudad FONT 'ARIAL',8
         ENDIF
      ENDIF
      IF m > 15
         WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'
         m = 0
         CLEAR
      ENDIF
   ENDFOR
ENDIF
WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN ARBITRO'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE brepimpar
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
STORE 'N' TO sn
DEFINE WINDOWS ar6 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C O N S U L T A S  D E  A R B I T R O S '
ACTIVATE WINDOWS ar6
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO sw9,p
SELE F
p = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO p
   GO i
   IF (SUBSTR(codigoarbi,1,1)= 'B')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   SET FILTER TO (SUBSTR(ALLT(codigoarbi),1,1)='B')
   REPORT FORM C:\sysdepor\barbiros TO PRINTER
   SET FILTER TO
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN ARBITRO'
ENDIF
```

```
DEACTIVATE WINDOWS ar5
RETURN

PROCEDURE bgrabar
SELE 5
APPEND BLANK
REPLACE codicancha WITH mcodic
REPLACE nombre WITH mnom
REPLACE dimensione WITH mdime
REPLACE direccion WITH mdir
REPLACE material WITH mmate
RETURN

PROCEDURE bpideban
SELE A
SEEK(mcla)
@1,43 SAY logotipo STRETCH SIZE 17,72
SELE 5
@1,1 TO 21,78
@3,2  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(mnom) FONT 'arial',9
@5,2  SAY 'DIMENSIONES                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@6,2  GET mdime PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdime)) COLOR R/W FONT 'arial',12
@8,2  SAY 'MATERIAL                                       : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@9,2  GET mmate PICT "@!" VALID (!EMPTY(mmate)) COLOR R/W FONT 'arial',12
@11,2 SAY 'DIRECCION                                      : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@12,2 GET mdir  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',12
READ
RETURN

PROCEDURE bgrabada2
SELE 5
STORE 0 TO re,i
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (ALLT(mcodic)=ALLT(codicancha)) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre))
      REPLACE codicancha WITH mcodic
      REPLACE nombre WITH mnom
      REPLACE dimensione WITH mdime
      REPLACE direccion WITH mdir
      REPLACE material WITH mmate
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE bpideda2
SELE A
SEEK(mcla)
IF .NOT. EOF()
   @3,45 SAY logotipo STRETCH SIZE 17,72
ENDIF
SELE 5
@1,1 TO 21,78
@3,2  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(mnom) FONT 'arial',9
@5,2  SAY 'DIMENSIONES                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@6,2  GET mdime PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdime)) COLOR R/W FONT 'arial',12
@8,2  SAY 'MATERIAL                                       : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@9,2  GET mmate PICT "@!" VALID (!EMPTY(mmate)) COLOR R/W FONT 'arial',12
@11,2 SAY 'DIRECCION                                      : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
@12,2 GET mdir  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',12
READ
```

```
RETURN

PROCEDURE bbocan
SELE G
K= RECCOUNT()
FOR i = 1 TO K
   GO i
   IF (ALLT(mcodic)=ALLT(codicancha)) .AND. (ALLT(mnom) = ALLT(nombre))
      DELETE
   ENDIF
ENDFOR
PACK
RETURN

PROCEDURE brepanca
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1, TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS ca6 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C O N S U L T A S  D E  C A N C H A S'
ACTIVATE WINDOWS ca6
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO p,m
SELE G
STORE SPACE(7) TO mcodic,de
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codicancha,1,1)='B')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw9 > 0
   FOR i= 1 TO re
      GO i
      IF m < 15
         SELE C
         STORE clave TO ncm
         SELE A
         SEEK(ncm)
         IF .NOT. EOF()
            s=LEN(ALLT(liga))
            ancho = WCOLS()
            TEXT= liga
            IF s < ancho
               TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
               long= LEN(ALLT(liga))
            ENDIF
            inicio= (ancho/2)-(long/2)
         ENDIF
         @1,inicio-8  SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
         @4,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
         @4,48 SAY mcla2 FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
         SELE G
         @8,0 SAY '--------------------------------------------------------------------------------'
         @9,0 SAY '       NOMBRE          DIRECCION        DIMENSIONES              MATERIAL      '
```

```
         @10,0 SAY '
         de =SUBSTR(ALLT(codicancha),1,1)
         IF de = 'B'
            m = m + 1
            @11+m,0 SAY nombre FONT 'ARIAL',8
            @11+m,24 SAY direccion FONT 'ARIAL',8
            @11+m,78 SAY dimensione FONT 'ARIAL',8
            @11+m,59 SAY material FONT 'ARIAL',8
         ENDIF
      ENDIF
      IF m > 15
         WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'
         m = 0
         CLEAR
      ENDIF
   ENDFOR
   WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUNA CANCHA'
ENDIF
DEACTIVATE WINDOWS cab
RETURN

PROCEDURE brepimpca
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE 'N' TO sn
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS cab FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C O N S U L T A S  D E  C A N C H A S'
ACTIVATE WINDOWS cab
SELE 5
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO p,m

SELE 6
STORE 0 TO re,sw,sw9
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codicancha,1,1)='B')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw9 > 0
   SET FILTER TO (SUBSTR(ALLT(codicancha),1,1)='B')
   REPORT FORM C:\sysdepor\fcanchas TO PRINTER
   SET FILTER TO
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUNA CANCHA'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE bimpreeq
SET STATUS OFF
SET ECHO OFF
SELE 6
```

```
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO sw9,sw10,i,s,re
SELE 19
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw9 >0
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  +  presidente;
      TITLE " ESCOJA UN EQUIPO"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodie
   SET FILTER TO
   SET CONSOLE OFF
   SELE 16
   s = RECCOUNT()
   FOR i = 1 TO s
      GO i
      IF (SUBSTR(codigoequi,1,1)='B')
         sw10 = sw10 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF sw10 >0
      SET FILTER TO (ALLT(codigoequi)= ALLT(mcodie))
      REPORT FORM D:\sysdepor\carnetba TO PRINTER
      SET FILTER TO
   ENDIF
   IF sw10 <= 0
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN JUGADOR'
   ENDIF
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS ' NO EXISTE NINGUN EQUIPO'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE bimpreir
SET STATUS OFF
SET ECHO OFF
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO sw9,sw10,i,s,re
SELE 19
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw9 >0
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  +  presidente;
      TITLE " ESCOJA UN EQUIPO"
```

```
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodie
   SET FILTER TO
   SELE 16
   s = RECCOUNT()
   FOR i = 1 TO s
      GO i
      IF (SUBSTR(codigoequi,1,1)='B')
         sw1@ = sw1@ + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF sw1@ )@
      SET FILTER TO (ALLT(mcodie)=ALLT(codigoequi))
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  +  apellido;
         TITLE "   ESCOJA UN JUGADOR   "
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codigojuga TO mcodi
      SET FILTER TO
      SET CONSOLE OFF
      SET FILTER TO ((ALLT(codigojuga)=ALLT( mcodi)) .AND. (ALLT(mcodie)=ALLT(codigoequi)))
      REPORT FORM C:\sysdepor\carnetba TO PRINTER
      SET FILTER TO
   ENDIF
   IF sw1@<= @
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN JUGADOR'
   ENDIF
ENDIF
IF sw9 <= @
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE bgraba1
SELE 22
FOR i = 1 TO 11
   IF (jugador[i] <> ' ')
      APPEND BLANK
      REPLACE nombre WITH jugador[I]
      REPLACE equipo WITH mloc
      REPLACE numero WITH numero[I]
      REPLACE cana WITH canas[I]
      REPLACE codiparti WITH mcodi
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE bgraba2
SELE 22
FOR i = 1 TO 11
   IF (jugador[i] <> ' ')
      APPEND BLANK
      REPLACE nombre WITH jugador[I]
      REPLACE equipo WITH mvis
      REPLACE numero WITH numero[I]
      REPLACE cana WITH canas[I]
      REPLACE codiparti WITH mcodi
   ENDIF
ENDFOR
RETURN
```

```
PROCEDURE bgraba3
conta = 0
SELE 22
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((ALLT(codiparti) = ALLT(wcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mvis)))
      conta = conta + 1
      REPLACE nombre WITH jugador[CONTA]
      REPLACE equipo WITH mvis
      REPLACE numero WITH numero[CONTA]
      REPLACE cana WITH canas[CONTA]
      REPLACE codiparti WITH wcodi
   ENDIF
   IF conta = con11
      i = re
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE bgraba4
conta = 0
SELE 22
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((ALLT(codiparti) = ALLT(wcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mvis)))
      conta = conta + 1
      REPLACE nombre WITH jugador[CONTA]
      REPLACE equipo WITH mvis
      REPLACE numero WITH numero[CONTA]
      REPLACE cana WITH canas[CONTA]
      REPLACE codiparti WITH wcodi
   ENDIF
   IF conta = con44
      i = re
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE bpanpos
DEFINE WINDOWS CONS FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'POSICION DE LOS EQUIPOS EN EL CAMPEONATO' FONT 'CURIER',11
ACTIVATE WINDOWS CONS
SELE 20
SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
BROWSE FIELDS equipo, pjugados:H= 'P.J.',pperdidos:H= 'P.P.',pempatados:H= 'P.E.',pganados:H= 'P.G.',ppuntos
NOAPPEND NOEDIT
SET FILTER TO
DEACTIVATE WINDOWS CONS
RETURN

PROCEDURE bimppos
SELE 20
SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='B')
REPORT FORM C:\sysdepor\bposi TO PRINTER
SET FILTER TO
RETURN

PROCEDURE bgracamp2
SELE 21
GO regis
```

```
REPLACE hora WITH mhora
REPLACE codicancha WITH mcodcan
REPLACE can WITH mnomcan
REPLACE arbitro WITH mcodar
REPLACE arbi WITH mnomar
REPLACE juez WITH mjuez
REPLACE numeparti WITH numpar
REPLACE confecha WITH '*'
REPLACE fechapar WITH mfe
REPLACE teclocal WITH mtecl
REPLACE asislocal WITH masisl
REPLACE tecvisi WITH mtecv
REPLACE asisvisi WITH masisv
REPLACE cronometri WITH mcro
REPLACE operador2@ WITH mope
STORE 0 TO i,sw,re
SELE i
re = RECCOUNT()
IF re = 0
   APPEND BLANK
   REPLACE fechabas WITH mfe
ENDIF

IF re > 0
   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF (mfe= fechabas)
         sw = 1
      ENDIF
   ENDFOR
ENDIF

IF sw <> 1
   APPEND BLANK
   REPLACE fechabas WITH mfe
ENDIF
RETURN

PROCEDURE bpancacam
CLEAR
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 21
p = RECCOUNT()
GO 1
STORE 0 TO parporfe
STORE fechapar TO mfe1
GO BOTTOM
STORE fechapar TO mfe2

SELE G
SET FILTER TO (SUBSTR(codicancha,1,1)='B')
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  +  direccion;
   TITLE " ESCOJA UNA CANCHA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE codicancha TO mcodic
STORE DATE() TO mfe
SELE i
SET FILTER TO (DAY(fechabas)<>0)
```

```
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD fechabas;
   TITLE " ESCOJA UNA FECHA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE fechabas TO mfe
SET FILTER TO
SELE 21
DEFINE WINDOWS cam3  FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'FECHAS' FONT 'modern',9
ACTIVATE WINDOWS cam3
SET FILTER TO ((fechapar = mfe) .AND. (ALLT(mcodic)=ALLT(codicancha)) .AND. (confecha= '*') .AND.
(SUBSTR(codigopart,1,1)= 'B'))
BROWSE FIELDS can,local,visi,juez, hora
SET FILTER TO
DEACTIVATE WINDOWS cam3
RETURN

PROCEDURE bpantocam
SELE 21
GO TOP
DEFINE WINDOWS cam3  FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'FECHAS' FONT 'modern',9
ACTIVATE WINDOWS cam3
SET FILTER TO (confecha= '*')
BROWSE FIELDS can,local,visi,juez, hora, fechapar:H='fecha'
SET FILTER TO
DEACTIVATE WINDOWS cam3
RETURN

PROCEDURE bpanincam
CLEAR
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 21
p = RECCOUNT()
GO 1
STORE 0 TO parpor fe
STORE fechapar TO mfe1
GO BOTTOM
STORE fechapar TO mfe2

SELE G
STORE DATE() TO mfe
SELE 1
SET FILTER TO (DAY(fechabas)<>0)
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD fechabas:
   TITLE " ESCOJA UNA FECHA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE fechabas TO mfe
SET FILTER TO
SELE 21
DEFINE WINDOWS can3  FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'FECHA' FONT 'modern',9
ACTIVATE WINDOWS can3
SET FILTER TO ((fechapar = mfe) .AND. (confecha = '*') .AND. (SUBSTR(codigopart,1,1)= 'B'))
BROWSE FIELDS can,local,visi,juez, hora
DEACTIVATE WINDOWS can3
SET FILTER TO
RETURN

PROCEDURE bimpcacam
CLEAR
```

```
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 21
p = RECCOUNT()
GO 1
STORE 0 TO parporfe
STORE fechapar TO mfe1
GO BOTTOM
STORE fechapar TO mfe2

SELE 9
SET FILTER TO (SUBSTR(codicancha,1,1)='B')
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre + direccion;
   TITLE " ESCOJA UNA CANCHA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE codicancha TO mcodic
STORE DATE() TO mfe
SELE 1
SET FILTER TO (DAY(fechabas)<>0)
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD fechabas;
   TITLE " ESCOJA UNA FECHA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE fechabas TO mfe
SET FILTER TO
SELE 21
SET FILTER TO ((fechapar = mfe) .AND. (ALLT(codigo)=ALLT(codicancha) .AND. (confechar <> '*') .AND.
(SUBSTR(codigopart,1,1)= 'B'))
REPORT FORM C:\sysdepor\bfecha1 TO PRINTER
SET FILTER TO
RETURN

PROCEDURE bimptocam
SELE 21
GO TOP
SET FILTER TO ((confechar <> '*') .AND. (SUBSTR(codigopart,1,1)= 'B'))
REPORT FORM C:\sysdepor\bfecha2 TO PRINTER
SET FILTER TO
RETURN

PROCEDURE bimpcam
CLEAR
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 21
p = RECCOUNT()
GO 1
STORE 0 TO parporfe
STORE fechapar TO mfe1
GO BOTTOM
STORE fechapar TO mfe2

SELE 9
STORE DATE() TO mfe
SELE 1
SET FILTER TO (DAY(fechabas)<>0)
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD fechabas;
   TITLE " ESCOJA UNA FECHA"
```

```
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE fechabas TO mfe
SET FILTER TO
SELE 21
SET FILTER TO ((fechapar = mfe) .AND. (confecha = '*') .AND. (SUBSTR(codigopart,1,1)= 'B') .AND.
(SUBSTR(codigopart,1,1)= 'B'))
REPORT FORM C:\sysdepor\bfechal TO PRINTER
SET FILTER TO
RETURN


*: EOF: BASQUET1.PRG
```

PROGRAMA VOLEY.PRG

```
PROCEDURE volequipos
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   DEFINE WINDOWS eq FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'E Q U I P O S'
   ACTIVATE WINDOWS eq
   @1,20 SAY " C O N T R O L   D E   E Q U I P O S "
   SELE C
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @ 3,15 SAY logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @24,5 GET op picture'@*BH
C:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\CAMBIE;C:\sysdepor\BORRE;C:\sysdepor\CONSULTE;C:\sysdepor\SALGA' SIZE 3,11,3
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO vcrequipos IN C:\sysdepor\voley
   ENDIF
   IF op = 2
      DO vcamequipos IN C:\sysdepor\voley
   ENDIF
   IF op = 3
      DO vborequipos IN C:\sysdepor\voley
   ENDIF
   IF op = 4
      DO vrepequipos IN C:\sysdepor\voley
   ENDIF
   IF op = 5
      DEACTIVATE WINDOWS eq
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN

PROCEDURE  vcrequipos
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
```

```
STORE SPACE(1) TO p2,p3
STORE SPACE(10) TO cadena
DEFINE WINDOWS equipos FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' I N G R E S O  D E  N U E V O  E Q U I P O '
ACTIVATE WINDOWS equipos
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 19
GE TOP
STORE 0 TO re,sw
re = RECCOUNT()
DO WHILE .T.
   STORE SPACE(30) TO msecre,mteso,mvice,mpresi
   STORE SPACE(29) TO mnom
   STORE SPACE(35) TO mnom2
   STORE DATE() TO mfecha
   STORE SPACE(7) TO mcodi,mcod
   STORE 0 TO op6,opcion
   @1,1  SAY 'INGRESE NOMBRE DEL EQUIPO        ' GET mnom  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mnom)) COLOR GR+/B, 
   READ
   IF LASTKEY()= 27
      EXIT
   ENDIF
   FOR i =1 TO 40
      p2= SUBSTR(mnom,i,1)
      IF p2 <> " "
         cadena = cadena + p2
      ENDIF
      m=1
      IF p2= " "
         cadena= ALLT(cadena)
         p3 = SUBSTR(cadena,m,1)
         mcodi = ALLT(mcodi) +ALLT( p3)
         p3= " "
         cadena=" "
      ENDIF
   ENDFOR
   mcodi = "Y"+ ALLT(mcodi)
   sw=0

   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF (ALLT(mcodi) =ALLT(codiequipo)) .AND. (ALLT(mnom) = ALLT(nombre))
         sw = 1
      ENDIF
   ENDFOR

   IF sw = 1
      WAIT WINDOWS ' EL EQUIPO YA EXISTE '
      LOOP
   ENDIF
   @1,0 TO 7,80 DOUBLE
   @0,20  SAY 'DIRECTIVA DEL EQUIPO ' + ALLT(mnom)
   @1,1   SAY 'INGRESE LA FECHA DE FUNDACION             ' GET mfecha VALID (!EMPTY(mfecha)) COLOR GR+
R/W
   @2,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                     ' GET mpresi PICT "@!" VALID (!EMPTY(mpresi)) 
GR+/B, R/W
   @3,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO                 ' GET mvice PICT "@!" VALID (!EMPTY(mvice)) C
GR+/B, R/W
   @4,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                     ' GET msecre  PICT "@!" VALID (!EMPTY(msecre)
COLOR GR+/B, R/W
```

```
   @5,1   SAY  TESORERO DEL EQUIPO                    :   GET mteso  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mteso)) COLO
R+/B, B/W
   READ
   DO vcogelogo IN C:\sysdepor\voley1
   DO WHILE .T.
      @22,1 TO 24,79 CLEAR
      op5=0
      @22,2 GET op5 picture'@*RH C:\sysdepor\CAMBIAR;C:\sysdepor\CRASHAR;C:\sysdepor\SALIR' SIZE 1,15,12
      READ CYCLE
      IF op5 = 1
         DO .sidecam IN C:\sysdepor\voley1
         DO vgrequipos IN C:\sysdepor\voley1
         DEACTIVATE WINDOWS equipos
         EXIT
      ENDIF
      IF op5 =2
         DO vgrequipos IN C:\sysdepor\voley1
         DEACTIVATE WINDOWS equipos
         EXIT
      ENDIF
      IF op5 = 3
         DEACTIVATE WINDOWS equipos
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
   EXIT
ENDDO
RETURN

PROCEDURE  vgamequipos
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3
STORE SPACE(10) TO cscore
DEFINE WINDOWS equi2 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C A M B I O S    E N    L O S    E Q U I P O S '
ACTIVATE WINDOWS equi2
STORE SPACE(7) TO p2
STORE 0 TO i
SELE 0
STORE clave TO mcle
STORE clave2 TO mcle2
SELE 19
s = RECCOUNT()
GO TOP
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF (SUBSTR(codlequipo,1,1)= 'V')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(30) TO mseare,mteso,mvice,mpresi
      STORE SPACE(29) TO mnom
      STORE SPACE(35) TO mnom2
      STORE DATE() TO mfecha
      STORE SPACE(7) TO mcodi,mcod
      SET FILTER TO (SUBSTR(codlequipo,1,1)='V')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA' );
```

```
         TITLE " ESCOJA UN EQUIPO DE VOLEY
      ON SELECTION POPUP ayuda2 DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codiequipo TO mcodi
      STORE nombre TO mnom
      SET FILTER TO
      CLEAR
      STORE fechafunda TO mfecha
      STORE presidente TO mpresi
      STORE vicepresi TO mvice
      STORE secretario TO msecre
      STORE tesorero TO mteso
      @0,20  SAY 'DIRECTIVA DEL EQUIPO ' + ALLT(nombre)
      @1,1   SAY 'FECHA DE FUNDACION                    :
      @1,50 SAY fechafunda
      @2,1   SAY  'PRESIDENTE DEL EQUIPO                :  ' + ALLT(presidente)
      @3,1   SAY  'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO            :  ' + ALLT(vicepresi)
      @4,1   SAY  'SECRETARIO DEL EQUIPO                :  ' + ALLT(secretario)
      @5,1   SAY  'TESORERO DEL EQUIPO                  :  ' + ALLT(tesorero)
      @7,19 TO 22,62 DOUBLE
      @8,20 SAY logotipo STRETCH SIZE 12,39
      @22,7 GET op PICTURE  @*H C:\sysdepor\ESESTEEB;C:\sysdepor\ESCTROFL SIZE 2,20,11
      READ CYCLE
      IF op = 1
         DO vpideequi  IN C:\sysdeport\voley1
         DO vcogelo IN C:\sysdeport\voley1
         DO vponequi IN C:\sysdeport\voley1
         DO vgrabadequi IN C:\sysdeport\voley1
         EXIT
      ENDIF
      IF op = 2
         LOOP
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF (sw9)=0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE VOLEY'
ENDIF
DEACTIVATE WINDOW equi3
RETURN

PROCEDURE  vborequipos
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,pC
STORE SPACE(10) TO cadena
DEFINE WINDOW3 equi3 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE  B O R R A D O  E N  L O S  S I S T E M A S
ACTIVATE WINDOW3 equi3
STORE SPACE(7) TO p2
STORE 0 TO i
SELE 3
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 19
s = RECCOUNT()
GO TOP
STORE 0 TO sw10
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)= 'V')
      sw10 = sw10 + 1
```

```
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw10>0)
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(30) TO msecre,mteso,mvice,mpresi
      STORE SPACE(29) TO mnom
      STORE SPACE(35) TO mnom2
      STORE DATE() TO mfecha
      STORE SPACE(7) TO mcodi,mcod
      SET FILTER TO SUBSTR(codiequipo,1,1)='V'
      DEFINE POPUP ayuda FROM 9,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, '@@@
```

```
      ENDIF
   ENDIF
   @22,2 GET op picture"@*BH C:\sysdepor\PANTALLA;C:\sysdepor\IMPRESOR;C:\sysdepor\SALIR" SIZE 2,17,11
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO vrepanta IN C:\sysdepor\voley
   ENDIF
   IF op = 2
      DO vrepimpre IN C:\sysdepor\voley
   ENDIF
   IF op = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE vrepanta
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   SELE 0
   IF (aux2.clave1 = " ", .AND. (aux2.clave2 = " ")
      STORE aux2.clave TO cal
      SELE A
      SEEK(cal)
      IF .NOT. EOF()
         @ 2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @23,5,3 GET op picture"@*h \TOTAL;\INDIVIDUAL;\SALIR" SIZE 4,20,7
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO vreptotal IN C:\sysdepor\voley1
   ENDIF
   IF op = 2
      DO vrepaninds IN C:\sysdepor\voley1
   ENDIF
   IF op = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE vrepimpre
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   SELE 0
   IF (aux2.clave1 = " ", .AND. (aux2.clave2 = " ")
      STORE aux2.clave TO cal
      SELE A
      SEEK(cal)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @23,5,3 GET op picture @*h \TOTAL;\INDIVIDUAL;\SALIR" SIZE 4,20,7
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO vrepimtotal IN C:\sysdepor\voley1
   ENDIF
```

```
    IF op = 2
       DO vrepisandi IN C:\sysdepor\voley1
    ENDIF
    IF op = 3
       EXIT
    ENDIF
 ENDDO
 RETURN

 PROCEDURE voljugadores
 SET STATUS BAR OFF
 DO WHILE .T.
    CLEAR
    STORE 0 TO op
    DEFINE WINDOWS eq FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE '[illegible]'
    ACTIVATE WINDOWS eq
    @1,12 [illegible]
    SELE 5
    IF [illegible] .AND. [illegible]
       STORE ed.clave TO vcl
       SELE 4
       SEEK(vcl)
       IF .NOT. EOF()
          @ 7,15 SAY 'Jugadores' STYLE 'B',12
       ENDIF
    ENDIF
    @14,0 GET op picture @*HN
 C:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\CAMBIE;C:\sysdepor\BORRE;C:\sysdepor\CONSULTE;C:\sysdepor\EMPLEA SIZE 1,11,7
    READ CYCLE
    IF op = 1
       DO vcreajuga IN C:\sysdepor\voley
    ENDIF
    IF op = 2
       DO vcamjuga IN C:\sysdepor\voley
    ENDIF
    IF op = 3
       DO vborjuga IN C:\sysdepor\voley
    ENDIF
    IF op = 4
       DO vreajuga IN C:\sysdepor\voley
    ENDIF
    IF op = 5
       DEACTIVATE WINDOWS eq
       EXIT
    ENDIF
 ENDDO
 SET STATUS BAR ON
 RETURN

 PROCEDURE  vcreajuga
 SET STATUS BAR OFF
 STORE " " TO a
 STORE SPACE(42) TO p
 STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
 STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
 STORE 0 TO op7
 DEFINE WINDOWS equi FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' INGRESE DE NUEVO JUGADOR'
 ACTIVATE WINDOWS equi
 SELE 5
 STORE clave TO mcla
 STORE clave2 TO mcla2
```

```
STORE 0 TO cara
STORE SPACE(2) TO cade
SELE  16
STORE SPACE(7) TO mcodie
STORE SPACE(12) TO mcate
STORE SPACE(20) TO mnore
GO TOP
STORE 0 TO re,sw
re = RECCOUNT()
SELE 19
s = RECCOUNT()
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1)= "V")
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9<>0)
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)="V")
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(nombre, "AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
            " + TRANSFORM(presidente, "AAAAAAAAAAAAAAAAAAAA");
      TITLE "                              ESCOJA UN EQUIPO                              "
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE 0 TO cara
   STORE SPACE(2) TO cade
   STORE codiequipo TO mcode
   STORE nombre TO mnome
   SET FILTER TO
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(20) TO mcom, mave
      STORE SPACE(30) TO mdir
      STORE SPACE(15) TO mces,minac
      STORE DATE() TO mfecha
      STORE SPACE(7) TO mcodi,mcod1,mcod2
      STORE 0 TO mnumgol,mtel,mncar,mjedu
      @1,1  SAY  "INGRESE NOMBRES DEL JUGADOR       " GET mnom  PICT "@" VALID ! EMPTY(
      @2,1  SAY  "INGRESE APELLIDOS DEL JUGADOR     " GET mape  PICT "@" VALID ! EMPTY(
      READ
      FOR i =1 TO 20
         p2= SUBSTR(mnom,i,1)
         IF p2 <> " "
            cadena = cadena + p2
         ENDIF
         m=1
         IF p2= " "
            cadena= ALLT cadena)
            p3 = SUBSTR(cadena,m,1)
            mcod1 = ALLT(mcod1) +ALLT( p3)
            p3= " "
            cadena=" "
         ENDIF
      ENDFOR
      FOR i =1 TO 20
         p4= SUBSTR(mape,i,1)
         IF p4 <> " "
            cadena2 = cadena2 + p4
         ENDIF
         m=1
         IF p4= " "
```

```
            cadena2= ALLT(cadena2)
            p5 = SUBSTR(cadena2,m,1)
            mcodi2 = ALLT(mcodi2) +ALLT( p5)
            p5= " "
            cadena2=" "
         ENDIF
      ENDFOR
      mcodi = 'V' + ALLT(mcodi)+ALLT(mcodi2)
      sw=0
      SELE 16
      FOR i = 1 TO re
         GO i
         IF ((ALLT(mcodi)=ALLT(codigojuga)) .AND. ((mnom = nombre) .AND. (mape = apellido)) .AND.
(ALLT(mcodie)= ALLT(codigoequi)))
            sw = 1
         ENDIF
      ENDFOR
      IF sw = 1
         WAIT WINDOWS ' EL JUGADOR YA EXISTE '
         LOOP
      ENDIF
      CLEAR
      @1,1 TO 21,78
      @1,43 TO 17,78
      @2,3  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(mnom) + '    ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
      @3,3  SAY 'POSICION DEL JUGADOR                          : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @4,3  GET mpos PICT "@!" VALID (!EMPTY(mpos)) COLOR R/W FONT 'arial',13
      @6,3  SAY 'FECHA DE NACIMIENTO                           : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @7,3  GET mfecha VALID (!EMPTY(mfecha)) COLOR R/W FONT 'arial',13
      @9,3 SAY 'LUGAR DE NACIMIENTO                            : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @10,3 GET mlnac PICT "@ " VALID (!EMPTY(plnac)) COLOR R/W FONT 'arial',13
      @12,3 SAY 'CEDULA                                        : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @13,3 GET mcedu PICT '999999999-9' COLOR R/W FONT 'arial',13
      @15,3 SAY 'DIRECCION                                     : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @16,3 GET mdir  PICT "@!" VALID ('EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT 'arial',13
      @18,3 SAY 'TELEFONO                                      : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @19,3 GET mtel  PICT "999-999"  COLOR R/W FONT 'arial',13
      READ
      STORE DATE() TO edad
      edad = YEAR(DATE()) - YEAR(mfecha)
      @19,43 SAY 'Edad :'
      @19,50 SAY edad PICT '99 años ' COLOR R/W FONT 'arial',13

      DO vcargefoto IN C:\sysdepor\voley1
      DO WHILE .T.
         op7=0
         @21,0 TO 33,78 CLEAR
         @22,2 GET op7 picture'@*Bh C:\sysdepor\CAMBIAR;C:\sysdepor\GRABAR,C:\sysdepor\SALIR' SIZE 7,15,12
         READ CYCLE
         IF op7 = 1
            DO vpudejuga IN C:\sysdepor\voley1
            DO vgrajuga IN C:\sysdepor\voley1
            EXIT
         ENDIF
         IF op7 = 2
            DO vgrajuga IN C:\sysdepor\voley1
            EXIT
         ENDIF
         IF op7 = 3
            EXIT
         ENDIF
```

```
      ENDDO
      DEACTIVATE WINDOWS equi
      EXIT
   ENDDO
ENDIF
IF (sw9 <> 0)
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE VOLEY'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE veamaliga
SET STATUS BAR OFF
STORE ' ' TO c
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(13) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS equi2 FROM 2,0 TO 20,80 PANEL TITLE  T A M B I E N     J U G A R O N
ACTIVATE WINDOWS equi2
SELE 3
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 16
STORE SPACE(7) TO mcodie
GO TOP
STORE 0 TO re,sw
re = RECCOUNT()
SELE 19
s = RECCOUNT()
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)= 'V')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9)0)
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='V')
   STORE 0 TO cara
   STORE SPACE(2) TO cade
   STORE SPACE(10) TO mcalle
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(nombre, AAAA
```

```
   ENDIF
ENDFOR
IF (ew10>0)
   DO WHILE .T.
      SET FILTER TO (ALLT(acodi)=ALLT(codigoequi)
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,0 PROMPT FIELD nombre + ' ' + apellido;
         TITLE "  ESCOJA UN JUGADOR  "
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codigojuga TO mcodi
      STORE nombre TO mnom
      STORE apellido TO mape
      STORE posicion TO mpos
      STORE fechadena TO mfecha
      STORE lugardena TO mlnac
      STORE cedula TO mcedu
      STORE direccion TO mdir
      STORE telefono TO mtel
      SET FILTER TO
      @1,1 TO 21,76
      @1,47 TO 17,75
      @2,3  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(nombre) + ' ' + ALLT(apellido) FONT 'arial',9
      @3,3  SAY 'POSICION DEL JUGADOR                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @4,3  SAY posicion
      @6,3  SAY 'FECHA DE NACIMIENTO                     :  COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @7,3  SAY fechadena
      @9,3 SAY 'LUGAR DE NACIMIENTO                     : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @10,3 SAY lugardena
      @12,3 SAY 'CEDULA                                 : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @13,3 SAY cedula
      @15,3 SAY 'DIRECCION                              :  COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @16,3 SAY direccion
      @18,3 SAY 'TELEFONO                               : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @19,3 SAY telefono
      STORE DATE() TO edad
      edad = YEAR(DATE()) - YEAR(fechadena)
      @19,47 SAY 'Edad :
      @19,52 SAY edad PICT '99 años'  COLOR B/W FONT 'arial',12
      @1,47 TO 17,75
      @2,45 SAY foto STRETCH SIZE 14,30
      op6 =0
      @25,1 GET op6 FUNC 'Mh \REALIZAR CAMBIOS ;\CANCELAR Y SALIR' SIZE 1,30,10
      READ CYCLE
      IF op6 = 1
         DO vpidej02 IN C:\sysdepor\voley1
         DO vpidef02 IN C:\sysdepor\voley1
         DO vgrabae2 IN C:\sysdepor\voley1
         DEACTIVATE WINDOWS equi2
         EXIT
      ENDIF

      IF op6 = 2
         DEACTIVATE WINDOWS equi2
         EXIT
      ENDIF

   ENDDO
ENDIF
IF (ew10 <= 0)
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTEN NINGUN JUGADOR'
ENDIF
```

```
ENDIF
IF (sw9 <= 0)
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE VOLEY'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE  vborjuga
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO c
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS equi6 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' E L I M I N A D O S   D E   J U G A D O R'
ACTIVATE WINDOWS equi6
SELE 0
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 16
STORE SPACE(7) TO mcodie
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9,sw10
re = RECCOUNT()
SELE 19
s= RECCOUNT()
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1))= 'V')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='V')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA') ;
              + TRANSFORM(presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAA');
      TITLE "                          ESCOJA UN EQUIPO                          "
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodie
   SET FILTER TO
   STORE SPACE(20) TO mnom, mape
   STORE SPACE(30) TO mdir
   STORE SPACE(10) TO mcate
   STORE SPACE(15) TO mpos,mlnac
   STORE DATE() TO mfecha
   STORE SPACE(7) TO mcodi,mcodi,mcodi2
   STORE 0 TO moungol,mtel,mmar,mmedu
   SELE 16
   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF ((SUBSTR(codigoequi,1,1)= 'V' .AND. ALLT(codigoequi)=ALLT(mcodie))
         sw10 = sw10 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF (sw10>0)
      DO WHILE .T.
         SELE  16
         SET FILTER TO (ALLT(mcodie)=ALLT(codigoequi))
         DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre  +  apellido;
            TITLE "   ESCOJA UN JUGADOR  "
         ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
         ACTIVATE POPUP ayuda
```

```
         STORE codigojuga TO mcodj
         STORE nombre TO mnom
         STORE apellido TO mape
         STORE posicion TO mpos
         STORE fechadena TO mfecha
         STORE lugardena TO mlnac
         STORE cedula TO mcedu
         STORE direccion TO mdir
         STORE telefono TO mtel
         SET FILTER TO
         @1,1 TO 21,79
         @1,43 TO 17,79
         @2,3  SAY 'NOMBRE :  ' + ALLTRIM(nombre) +      + ALLT(apellido) FONT 'arial',9
         @3,3  SAY 'POSICION DEL JUGADOR                          : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
         @4,3  SAY posicion
         @5,3  SAY 'FECHA DE NACIMIENTO                           :  COLOR GR+/B FONT 'arial',9
         @7,3  SAY fechadena
         @9,3 SAY 'LUGAR DE NACIMIENTO                           : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
         @10,3 SAY lugardena
         @12,3 SAY 'CEDULA                                        :  COLOR GR+/B FONT 'arial',9
         @13,3 SAY cedula
         @15,3 SAY 'DIRECCION                                     : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
         @16,3 SAY direccion
         @18,3 SAY 'TELEFONO                                      :  COLOR GR+/B FONT 'arial',9
         @19,3 SAY telefono
         STORE DATE() TO edad
         edad = YEAR(DATE()) - YEAR(fechadena)
         @15,43 SAY ' Edad :
         @19,50 SAY edad PICT '99 años   COLOR R/N FONT 'arial',13
         @1,43 TO 17,78
         @2,45 SAY foto STRETCH SIZE 14,30
         op =0
         @25,2 GET op PICTURE '@*H \SELECCIONAR ESTE JUGADOR\CANCELAR Y SELECCIONAR OTRO' SIZE 1,23,12
         READ CYCLE
         IF op = 1
            DO vcorrejuga  IN Cib,sdeporb\volep1
            EXIT
         ENDIF

         IF op = 2
            LOOP
         ENDIF
      ENDDO
   ENDIF
   IF ew10 != 0
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN JUGADOR
   ENDIF
ENDIF
IF ew1 = 2
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE VOLEY
ENDIF
DEACTIVATE WINDOW equib
RETURN

PROCEDURE vrepjuga
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   SELE 5
   IF (au12.clave1 = " ") .AND. (au12.clave2 = " ")
      STORE au12.clave TO mcl
```

```
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @22,2 GET op picture'@*BH C:\sysdepor\PANTALLA;C:\sysdepor\IMPREDOR;C:\sysdepor\BALSA' SIZE 7,15,12
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO vreparju IN C:\sysdepor\voley1
   ENDIF
   IF op = 2
      DO vreplaoju IN C:\sysdepor\voley1
   ENDIF
   IF op = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE volarbitros
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   DEFINE WINDOWS ar FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' A R B I T R O S '
   ACTIVATE WINDOWS ar
   @1,20 SAY " C O N T R O L   D E   A R B I T R O S "
   SELE C
   IF (aux2.clave() " ") .AND. (aux2.clave2 ) " ")
      STORE aux2.cleve TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @ 3,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @24,5 GET op picture'@*BH
C:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\CAMBIE;C:\sysdepor\BORRE;C:\sysdepor\CONSULTE;C:\sysdepor\BALSA' SIZE 3,11,3
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO vcrearbi IN C:\sysdepor\voley
   ENDIF
   IF op = 2
      DO vcamarbi IN C:\sysdepor\voley
   ENDIF
   IF op = 3
      DO vborarbi IN C:\sysdepor\voley
   ENDIF
   IF op = 4
      DO vreparbi IN C:\sysdepor\voley
   ENDIF
   IF op = 5
      DEACTIVATE WINDOWS ar
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN

PROCEDURE vcrearbi
```

```
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO i
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
STORE 0 TO op7
DEFINE WINDOW arbl FROM 0,0 TO 20,80 PANEL TITLE ' I N G R E S O  D E  N U E V O  A R B I T R O
ACTIVATE WINDOW arbl
SELE 1
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 5
STORE SPACE 1) TO mcodia
GO TOP
STORE 0 TO re,sw
re = RECCOUNT()
DO WHILE .T.
   STORE SPACE(20) TO mnom, mape, mesca
   STORE SPACE(30) TO mdir
   STORE SPACE(15) TO mtel
   STORE SPACE(7) TO mcodi1,mcodi,mcodi2
   STORE 0 TO mcedu
   SELE 5
   @1,1  SAY  INGRESE NOMBRES DEL ARBITRO       GET mnom  PICT "@!" VALID ( EMPTY(mnom)) COLOR SR+/B, B/W
   @2,1  SAY  INGRESE APELLIDOS DEL ARBITRO     GET mape  PICT "@!" VALID ( EMPTY(mape)) COLOR SR+/B, B/W
   READ
   FOR i = 1 TO 20
      p2 = SUBSTR(mnom,i,1)
      IF p2 <> " "
         cadena = cadena + p2
      ENDIF
      m=i
      IF p2= " "
         cadena= ALLT(cadena)
         p3 = SUBSTR(cadena,m,1)
         mcodi = ALLT(mcodi) +ALLT( p3)
         p3= " "
         cadena=" "
      ENDIF
   ENDFOR

   FOR i = 1 TO 20
      p4= SUBSTR(mape,i,1)
      IF p4 <> " "
         cadena2 = cadena2 + p4
      ENDIF
      m=i
      IF p4= " "
         cadena2= ALLT(cadena2)
         p5 = SUBSTR(cadena2,m,1)
         mcodi2 = ALLT(mcodi2) +ALLT( p5)
         p5= " "
         cadena2=" "
      ENDIF
   ENDFOR
   mcodia = 'V' + ALLT(mcodi)+ALLT(mcodi2)
   sw=0
   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF (ALLT(mcodia)=ALLT(codigoarbi)) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre) .AND. ALLT(mape) = ALLT(apellido)
         sw = 1
```

```
      ENDIF
   ENDFOR

   IF sw = 1
      WAIT WINDOWS ' EL ARBITRO YA EXISTE '
      LOOP
   ENDIF
   CLEAR
   @1,1 TO 21,78
   @2,42 TO 17,76
   @3,2  SAY 'NOMBRE :       ' + ALLT(amom) + ' ' + ALLT(nomb) FONT 'arial',9
   @5,2  SAY 'ESCALAFON                                    ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
   @6,2  GET mesca PICT "@!" VALID !EMPTY(mesca) COLOR R/W FONT 'arial',12
   @8,2  SAY 'CIUDAD DE RESIDENCIA                         ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
   @9,2  GET vciu PICT "@ " VALID !EMPTY(vciu) COLOR R/W FONT 'arial',12
   @11,2 SAY 'CEDULA                                       ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
   @12,2 GET mcedu PICT "999999999-9" COLOR R/W FONT 'arial',12
   @14,2 SAY 'DIRECCION                                    ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
   @15,2 GET mdir PICT "@ " VALID !EMPTY(mdir) COLOR R/W FONT 'arial',12
   READ
   DO vcoge"ler IN C:\sysdepor\vole,1
   DO WHILE .T.
      op7=0
      @22,0 TO 30,78 CLEAR
      @22,2 GET op7 picture '@t@% C:\sysdepor\CAMBIAR;C:\sysdepor\GRABAR;C:\sysdepor\SALIR' SIZE 7,13,12
      READ CYCLE
      IF op7 = 1
         DO vbiclerbi IN C:\sysdepor\voley1
         DO vgrarbi IN C:\sysdepor\voley1
         EXIT
      ENDIF
      IF op7 = 2
         DO vgrarbi IN C:\sysdepor\voley1
         EXIT
      ENDIF

      IF op7 = 3
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
   DEACTIVATE WINDOWS arbi
   EXIT
ENDDO
RETURN

PROCEDURE vclearbi
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO a
STORE SPACE(40) TO c
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS arbi2 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE ' C A M B I O S     A R B I T R O S'
ACTIVATE WINDOWS arbi2
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE F
STORE SPACE(7) TO mcodie
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw7
re = RECCOUNT()
```

```
FOR i = 1 TO nc
   SC .
   IF (SUBSTR(codigoarbi,i,1)) = "1"
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9 <> 0)
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(20) TO mnom, mape, mesc
      STORE SPACE(30) TO mdir
      STORE SPACE(15) TO mciu
      STORE SPACE(7) TO mcodi,mcodi,mcodi2
      STORE 0 TO mced
      SET FILTER TO (SUBSTR(codigoarbi,i,1)="1")
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre + " " + apellido;
         TITLE " ESCOJA UN ARBITRO"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codigoarbi TO mcodi
      STORE nombre TO mnom
      STORE apellido TO mape
      STORE ciudad TO mciu
      STORE cedula TO mced
      STORE direccion TO mdir
      STORE escalafon TO mesc
      SET FILTER TO
      @1,1 TO 21,78
      @1,42 TO 17,78
      @3,2  SAY 'NOMBRE : ' + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
      @5,2  SAY 'ESCALAFON                              : ' COLOR BR+/B FONT 'arial',9
      @6,2  SAY mesc
      @9,2  SAY 'CIUDAD DE RESIDENCIA                   : ' COLOR BR+/B FONT 'arial',9
      @8,2  SAY mciu
      @11,2 SAY 'CEDULA                                 : ' COLOR BR+/B FONT 'arial',9
      @12,2 SAY mced
      @14,2 SAY 'DIRECCION                              : ' COLOR BR+/B FONT 'arial',9
      @15,2 SAY mdir
      @2,45 SAY foto STRETCH SIZE 14,30
      opá =2
      @22,1 TO 30,78 CLEAR
      @24,2 GET opá FUNC "ht O\CAMBIAR LOS DATOS;CANCELAR Y SALIR" SIZE 1,30,14
      READ CYCLE
      IF opá = 1
         DO vpidear2 IN C:\sysdeport\voley1
         DO vpidefoa2 IN C:\sysdeport\voley1
         DO vgrabaar2 IN C:\sysdeport\voley1
         EXIT
      ENDIF

      IF opá = 2
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF sw9 <> 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN ARBITRO'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE vborarbi
SET STATUS BAR OFF
```

```
STORE " " TO c
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOW3 arbis FROM 0,0 TO 38,50 PANEL TITLE  E L I M I N A C I O N   D E   A R B I T R O S
ACTIVATE WINDOWS arbis
SELE 3
STORE clave TO cla
STORE clave2 TO cla2
SELE 1
STORE SPACE(7) TO modia
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   SKIP
   IF !(SUBSTR(codigoarb,1,1)= 'V')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9 > 0)
   DO WHILE .T.
      SET FILTER TO (SUBSTR(codigoarb,1,1)='V')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD codarb + '  ' + apellido
         TITLE " ESCOJA UN ARBITRO"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codigoarb TO modia
      STORE nombre TO mnom
      STORE apellido TO mape
      STORE ciudad TO mciu
      STORE cedula TO moced
      STORE direccion TO mdir
      STORE escalafon TO mesca
      SET FILTER TO
      @1,1 TO 21,78
      @3,2  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'arial',9
      @5,2  SAY 'ESCALAFON                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @6,2  SAY mesca
      @7,2  SAY 'CIUDAD DE RESIDENCIA                         : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @9,2  SAY mciu
      @11,2 SAY 'CEDULA                                       : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @12,2 SAY moced
      @14,2 SAY 'DIRECCION                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @15,2 SAY mdir
      32,45 SAY foto STRETCH SIZE 14,30
      op =0
      @22,3 GET op PICTURE '@*HN \<SELECCIONAR ESTE ARBITRO;\<CANCELAR Y ELEGIR OTRO' SIZE 1.18,15
      READ CYCLE
      IF op = 1
         DO vborraarbi IN C:\sysdepor\voley1
         EXIT
      ENDIF

      IF op = 2
         LOOP
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS ' NO EXISTE NINGUN ARBITRO'
```

```
ENDIF
DEACTIVATE WINDOW arbi6
RETURN

PROCEDURE vreparbi
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   SELE 3
   IF (aux2.clave1 <> " ") .AND. (aux2.clave2 <> " ")
      STORE aux2.clave TO wc1
      SELE A
      SEEK(wc1)
      IF .NOT. EOF()
         @0,15 SAY logotipo STRETCH SIZE 20,52
      ENDIF
   ENDIF
   @22,5 GET op picture @*BH D:\sysdepor\PANTALLA,D:\sysdepor\IMPRESOR,D:\sysdepor\BMP24 SIZE 7,15,12
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO vrepadar IN D:\sysdepor\voley1
   ENDIF
   IF op = 2
      DO vrep_mpar IN D:\sysdepor\voley1
   ENDIF
   IF op = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE volcanchas
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   DEFINE WINDOWS canchas FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE " C A N C H A S "
   ACTIVATE WINDOWS canchas
   @1,20 SAY " C O N T R O L   D E   C A N C H A S "
   SELE 3
   IF (aux2.clave1 <> " ") .AND. (aux2.clave2 <> " ")
      STORE aux2.clave TO wc1
      SELE A
      SEEK(wc1)
      IF .NOT. EOF()
         @ 3,15 SAY logotipo STRETCH SIZE 20,10
      ENDIF
   ENDIF
   STORE 0 TO op44
   @24,5 GET op44 picture @*BH
D:\sysdepor\DREE;D:\sysdepor\CAMBIE;D:\sysdepor\BORRE;D:\sysdepor\CONSULTE;D:\sysdepor\BMP24 SIZE 3,11,7
   READ CYCLE
   IF op44 = 1
      DO vrecan IN D:\sysdepor\voley
   ENDIF
   IF op44 = 2
      DO vcambar IN D:\sysdepor\voley
   ENDIF
   IF op44 = 3
      DO vborcan IN D:\sysdepor\voley
   ENDIF
```

```
   IF g_44 = 4
      DO Pregun WITH 'Esta seguro(a)?'
   ENDIF
   IF gg44 = 5
      DEACTIVATE WINDOWS canchas
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN

PROCEDURE Pregun
SET STATUS BAR OFF
STORE ' ' TO g
STORE SPACE(40) TO a
STORE SPACE(1) TO g1,g3,g4,g5
STORE SPACE(10) TO cadena1,cadena2
STORE 0 TO g2
DEFINE WINDOWS CANC FROM 2,0 TO 20,39 PANEL [illegible]
ACTIVATE WINDOWS Can1
@1,1
[illegible]
STORE [illegible] TO g2
@1,1
STORE SPACE(1) TO mcodi
GO TOP
STORE 0 TO reisw
re = RECCOUNT()
DO WHILE .T.
   STORE SPACE(20) TO nd.vs
   STORE SPACE(30) TO nd1,cmon
   STORE SPACE(10) TO mcodi
   STORE SPACE(7) TO mcod1,mcod,codcli
   @1,1
   @1,1 SAY 'INGRESE NOMBRE DE LA CANCHA' GET mcod PICT "@!" VALID [illegible]
   READ
   FOR i =1 TO 30
      g1= SUBSTR(mcod,i,1)
      IF g2 = ' '
         cadena = cadena + g1
      ENDIF
      m=i
      IF g2= ' '
         cadena= ALLT(cadena)
         g1 = SUBSTR(cadena,m,1)
         mcod = ALLTRIM(mcod) +ALLT( g1
         g1= ' '
         cadena=' '
      ENDIF
   ENDFOR
   ncodi = 'C' + ALLT(mcodi)
   sw=2
   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF (ALLT(ncodi)=ALLT(codicancha)) .AND. ALLT(nombre) = ALLT(nombre)
         sw = 1
      ENDIF
   ENDFOR

   IF sw = 1
      WAIT WINDOWS ' LA CANCHA YA EXISTE '
```

```
      LOOP
   ENDIF
   CLEAR
   SELE 4
   SEEK(m.cla)
   @1,45 SAY logotipo STRETCH SIZE 17,72
   SELE 3
   @1,1 TO 24,78
   @2,2  SAY 'NOMBRE :      ' + ALLT(xnom) FONT 'Arial',9
   @5,2  SAY 'DIMENSIONES                                    :  COLOR GR+/B FONT 'Arial',12
   @6,2  SET volume PICT "@!" VALID !EMPTY(m.dim)  COLOR S/W FONT 'Arial',12
   @8,2  SAY 'MATERIAL                                       :  COLOR GR+/B FONT 'Arial',12
   @9,2  SET smate PICT "@!" VALID !EMPTY(m.smate) COLOR S/W FONT 'Arial',12
   @11,2 SAY 'DIRECCION                                      :  COLOR GR+/B FONT 'Arial',12
   @12,2 SET fdir PICT "@!" VALID !EMPTY(xdir) COLOR B/W FONT 'Arial',12
   READ
   DO WHILE .T.
      opc=2
      @22,0 TO 38,78 CLEAR
      @22,2 SET opc picture @RVN D:\s.sys\c* COMPILE(D:\s.sys\c*)+CHR(4)+D:\s.sys\c*)+CHR(4)+"exit" SIZE 1,10
      READ CYCLE
      IF opc = 1
         DO vlibcan IN C:\sysdepor\vale/1
         DO vgracan IN C:\sysdepor\vale/1
         EXIT
      ENDIF
      IF opc = 2
         DO vgracan IN C:\sysdepor\vale/1
         EXIT
      ENDIF
      IF lei = 3
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
   DEACTIVATE WINDOWS CAMA
   EXIT
ENDDO
RETURN

PROCEDURE vlibcan
SET STATUS BAR OFF
STORE   TO i
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS cam2 FROM 8,0 TO 38,80 PANEL TITLE '  C A M A S  I N F A N T I L E S  '
ACTIVATE WINDOWS cam2
SELE 3
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 3
STORE SPACE(7) TO m.codic
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw2
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF !SUBSTR(codi,ancha,1,1)='X'
      sw2 = sw2 + 1
   ENDIF
ENDFOR
```

```
IF sw2 = 2
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(12) TO mdire
      STORE SPACE(30) TO mdir,mdir
      STORE SPACE(15) TO mmate
      STORE SPACE(7) TO mcodi,mcodi,mcodi
      SET FILTER TO (SUBSTR codillancha,1,1) = "
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,3 PROMPT FIELD ve bre                    + " + di a.ciar.
         TITLE " ESCOJA UNA CANCHA"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayud
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codicancha TO mcodi
      STORE nombre TO mnom
      STORE dimensione TO mdime
      STORE material TO mmate
      STORE direccion TO mdir
      SET FILTER TO
      SELE 4
      SEEK(mcodi)
      IF .NOT. EOF()
         @5,48 SAY logotipo STRETCH SIZE 7,32
      ENDIF
      SELE 3
      mfil = TO 21,78
      @3,2  SAY "NOMBRE :  " + ALLTRIM(mnom)  FONT "Arial",9
      @5,2  SAY "DIMENSIONES                                    : " COLOR BG+/B FONT "Arial",9
      @6,2  SAY codire
      @7,2  SAY "MATERIAL                                       : "COLOR BG+/B FONT "Arial",9
      @8,2  SAY mmate
      @9,2  SAY "DIRECCION                                      : " COLOR BG+/B FONT "Arial",9
      @10,2 SAY mdir
      clo = 0
      @24,6 GET cp6 FUNC "*hn C \MPRIMIR LOS DATOS;\CANCELAR Y BAJIR" SIZE 1,25,10
      READ CYCLE
      IF cp6 = 1
         DO vpideca2 IN C:\sysdepor\valen1
         DO vgrabar2 IN C:\sysdepor\valen1
         EXIT
      ENDIF

      IF clo = 1
         EXIT
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF sw2 = 2
   WAIT WINDOWS "NO EXISTE NINGUNA CANCHA"
ENDIF
RETURN

PROCEDURE vbarcan
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p7,p4,p5
STORE SPACE(2) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS can6 FROM 0,0 TO 30,82 PANEL TITLE "B U S Q U E D A      D E  C A N C H A S"
ACTIVATE WINDOWS can6
SELE 6
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
```

```
SELE 3
STORE SPACE(7) TO mcodic
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codicancha,1,1)='V')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw9 <> 0
   DO WHILE .T.
      STORE SPACE(20) TO mdime
      STORE SPACE(30) TO mdir,mnom
      STORE SPACE(15) TO mmate
      STORE SPACE(7) TO mcodi,mcodi,mcodi2
      SET FILTER TO (SUBSTR(codicancha,1,1)='V')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre + direccion;
         TITLE " ESCOJA UNA CANCHA"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codicancha TO mcodic
      STORE nombre TO mnom
      STORE dimensiones TO mdime
      STORE material TO mmate
      STORE direccion TO mdir
      SET FILTER TO
      SELE A
      SEEK(mcla)
      IF .NOT. EOF()
         @5,45 SAY logotipo STRETCH SIZE 17,32
      ENDIF
      SELE 6
      @1,1 TO 21,78
      @3,2  SAY 'NOMBRE :      ' + ALLT(mnom) FONT 'arial',9
      @5,2  SAY  DIMENSIONES                                  : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',9
      @6,2  SAY mdime
      @8,2  SAY 'MATERIAL                                     :  COLOR GR+/B FONT 'arial ,9
      @9,2  SAY mmate
      @11,2 SAY 'DIRECCION                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial ,9
      @12,2 SAY mdir
      op =0
      @23,3 GET op PICTURE '@*H \<BORRAR ESTA CANCHA;\<CANCELAR ; ESCOGER OTRA' SIZE 1,20,12
      READ CYCLE
      IF op = 1
         DO ybacan IN C:\svsdepor\voley1
         EXIT
      ENDIF

      IF op = 2
         LOOP
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUNA CANCHA'
ENDIF
DEACTIVATE WINDOW can6
RETURN
```

```
PROCEDURE vreplan
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   SELE 2
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,32
      ENDIF
   ENDIF
   @22,2 GET op picture"@*BH C:\sysdepor\PANTALLAS\sysdepor(IMPRESOR;C:\sysdepor\BOLS)  SIZE 7,1" IC
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO vreplaca IN C:\sysdepor\voley1
   ENDIF
   IF op = 2
      DO vreplapos IN C:\sysdepor\voley1
   ENDIF
   IF op = 3
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE volcarnets
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   DEFINE WINDOWS carnets FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE "C A R N E T S"
   ACTIVATE WINDOWS carnets
   @2,20 SAY " E L A B O R A C I O N   D E   C A R N E T S"
   SELE 2
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @ 2,10 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @23,2 GET op picture"@*h \<POR EQUIPOS;\<INDIVIDUAL;\<SALIR" SIZE 3,20,1
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO vimpreeq IN C:\sysdepor\voley1
   ENDIF
   IF op = 2
      DO vimpreca IN C:\sysdepor\voley1
   ENDIF
   IF op = 3
      DEACTIVATE WINDOWS carnets
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN

PROCEDURE volpartidos
```

```
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO opcao
   DEFINE WINDOWS PART1 FROM 2,0 TO 22,39 PANEL TITLE ' C A L C U L O   D E   P E T   A S
   ACTIVATE WINDOWS PART1
   @1,10 SAY " C A L C U L O     D E   C O M P E N S A T O "
   SELE C
   USE C:\sysdepor\aux2
   INDEX ON clave TO rdxcalc
   STORE clave TO mcla
   STORE claveI TO mcla2
   IF (aux2.clave<> " ".AND. (aux2.clave2= " "
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,10 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 22,58
      ENDIF
   ENDIF
   @22,2 GET opcao picture @*H
C:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\INDRE,C:\sysdepor\CONSULTE;C:\sysdepor\CONSULTE;C:\sysdepor SALIR  SIZE 1,11,2
   READ CYCLE
   IF opcao = 1
      DO vfecneu IN C:\sysdepor\vale
      LOOP
   ENDIF
   IF opcao = 2
      DO vfecreum IN C:\sysdepor\vale
      LOOP
   ENDIF
   IF opcao = 3
      DO vcertadmtos IN C:\sysdepor\vale
      LOOP
   ENDIF
   IF opcao = 4
      DO vconsucam IN C:\sysdepor\voley
      LOOP
   ENDIF
   IF opcao = 5
      DEACTIVATE WINDOWS PART1
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
SET STATUS BAR ON
RETURN

PROCEDURE vfecneu
DO WHILE .T.
   CLEAR
   @ 5,15 SAY 'C:\sysdepor\MENSAJ' BITMAP STRETCH SIZE 18,55
   STORE 0 TO equipri,cara,cara2,K,i,m,H,G,y,conta,sumapar,numepar,equiseg,numa2,ca,,sw,E,,E
   STORE SPACE(25) TO mod1,mod2,loc,vie
   STORE CTOD(' ') TO nfecha,pfe
   STORE SPACE(7) TO middle1,modulo2,mcod,parti,cavena,cadena2,p3,p4,p7,p8,rcod,Ireco
   STORE SPACE(2) TO cade,cade2,mjuga
   STORE SPACE(70) TO marbi,mcancha,mloc,mvis,mveemalor2,mvis2,mcate

   SELE F
   ca = RECCOUNT()
```

```
    SELE 19
    p= RECCOUNT()
    IF p <> 0
       FOR y= 1 TO p
          GO y
          IF SUBSTR(codigoequipo,1,1) = V
             equipo1 = equipo1 + 1
          ENDIF
       ENDFOR
    ENDIF

    IF equipo1 <> 0
       FOR i = 1 TO p
          SELE 19
          GO i
          conta = 0
          IF SUBSTR codigoequipo,1,1)="V"
             STORE codigoequipo TO mcodigo
             STORE nombre TO mlocal
             FOR m = 1 TO p
                GO m
                IF SUBSTR codigoequipo,1,1)="V"
                   STORE codigoequipo TO mcodigo
                   STORE nombre TO mvis
                   conta = conta + 1
                   STORE nombre TO mnom
                   IF ALLTRIM(mlocal) <> ALLTRIM(vis) .OR. LEN(mlocal) <> LEN(nombre)
                      codigo = SUBSTR codigo,2,3)
                      codigo = SUBSTR mcodigo,2,3)
                      mcodigopart = "V" + ALLTRIM(codigo) +ALLTRIM(mcodigo)
                      SELE 23
                      APPEND BLANK
                      REPLACE codigocal WITH mcodigo
                      REPLACE codvisita WITH mcodigo
                      REPLACE codigopart WITH mcodigopart
                      REPLACE local WITH mlocal
                      REPLACE visi WITH mvis
                      SELE 19
                   ENDIF
                ENDIF
             ENDFOR
          ENDIF
       ENDFOR
    ENDIF
    EXIT
ENDDO
RETURN

PROCEDURE ingresar
DO WHILE .T.
   STORE 0 TO numpar
   STORE SPACE(35) TO mlocal,mvisi,mcro,mope,mesav,mtecv
   CLEAR
   SELE 19
   SET FILTER TO (SUBSTR(codigoequipo,1,1)="V")
   DEFINE POPUP ayuda FROM 1,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, "AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA" +
TRANSFORM (presidente, "AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA");
      TITLE " ESCOJA UN EQUIPO DE VOLEY"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
```

```
STORE codiequipo TO xcodi
STORE nombre TO xnom
SET FILTER TO

SELE 27
SET FILTER TO ALLTRIM(codilocal)+ALLTRIM(xcodi) .OR. ALLTRIM(codivisi)+ALLTRIM(xcodi)
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD codi+' '+nombre
   TITLE " ESCOJA UN PARTIDO"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE codigocan+' ' TO xcodcan
STORE RECNO() TO regis
STORE local TO xloc
STORE visi TO xvis
STORE fechajue TO xfe
SET FILTER TO

SELE 6
SET FILTER TO SUBSTR(codicancha,1,1)='C'
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre+' '+SUBSTR(codicancha,1,1)
   TITLE " ESCOJA UNA CANCHA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE codicancha TO xcodcan
STORE nombre TO xnomcan
SET FILTER TO

SELE 5
SET FILTER TO SUBSTR(codigoarbi,1,1)='A'
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre+' '+apellido
   TITLE " ESCOJA UNA ARBITRO"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE codigoarbi TO xcodar
STORE ALLTRIM(nombre)+' '+ALLTRIM(apellido) TO xnomar
SET FILTER TO

SELE 17
SET FILTER TO SUBSTR(codiequipo,1,1)='V'
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM(nombre,'AAAA
```

```
    @11,5.8 SAY 'INGRESE LA HORA DE INICIO :'
    @11,5.32 GET whora PICTURE '99:99'
    READ
    STORE 2 TO op
    @24,2 SET op PICTURE '@*H \!CAMBIAR;\ SALIR' SIZE 1,12 F
    READ CYCLE
    IF op = 1
       LOOP
    ENDIF

    IF op = 2
       DO vgrabar1 IN C:\vleydeportivo\vleyd
       EXIT
    ENDIF
    IF op = 3
       EXIT
    ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE vcambiam
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO opcb
   DEFINE WINDOW PART1 FROM 0,0 TO 23,80 PANEL TITLE 'C O N S U L T A   D E   P E D I D O S'
   ACTIVATE WINDOW PART1
   @1,10 SAY 'C O N S U L T A      D E   D A T O S P E D I D O S'
   CLOSE
   USE C:\vleydeportivo\vleyd2
   INDEX ON clave TO ndoclave
   STORE clave TO mcla
   STORE clave2 TO mcla2
   IF (ex2.clave<>' ' .AND. ex2.clave2<>' ')
      STORE ex2.clave TO mcl
      DELE A
      BEEP(1,1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY 'Logotipo' STRETCH SIZE 20 20
      ENDIF
   ENDIF
   @12,7 SET opcb picture $'&Ok C:\vleydeportivo\PANTALLA;C:\vleydeportivo\IMPRESOS,I le eleva BALON' SIZE 7,10,10
   READ CYCLE
   IF opcb = 1
      DO vpancam IN C:\vleydeportivo\vleyd
      LOOP
   ENDIF
   IF opcb = 2
      DO vpancan IN C:\vleydeportivo\vleyd
      LOOP
   ENDIF
   IF opcb = 3
      DEACTIVATE WINDOW PART1
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE vpancam
DO WHILE .T.
   CLEAR
```

```
   @1,18 SAY " C O N S U L T A     D E   C A M P E O N A T O "
   SELE 0
   STORE 0 TO op77
   STORE clave TO mcla
   STORE clave2 TO mcla2
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   STORE 0 TO op77
   @25,2 GET op77 picture'@*TH \<TOTAL;\<UNA FECHA;\<UNA CANCHA;\<SALIR' SIZE 3,16,7
   READ CYCLE
   IF op77 = 1
      DO vpantocam IN C:\sysdepor\voley1
      LOOP
   ENDIF
   IF op77 = 2
      DO vpaninCam IN C:\sysdepor\voley1
      LOOP
   ENDIF
   IF op77 = 3
      DO vpancacam IN C:\sysdepor\voley1
      LOOP
   ENDIF
   IF op77 = 4
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE vimpcam
DO WHILE .T.
   CLEAR
   @1,18 SAY " C O N S U L T A     D E   C A M P E O N A T O "
   SELE 0
   STORE 0 TO op77
   USE C:\sysdepor\aux2
   INDEX ON clave TO ndxclave
   STORE clave TO mcla
   STORE clave2 TO mcla2
   IF (aux2.clave<> " ") .AND. (aux2.clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mc1
      SELE A
      SEEK(mc1)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   @25,2 GET op77 picture'@*TH \<TOTAL;\<UNA FECHA;\<UNA CANCHA;\<SALIR' SIZE 3,16,7
   READ CYCLE
   IF op77 = 1
      DO vimptocam IN C:\sysdepor\voley1
      LOOP
   ENDIF
   IF op77 = 2
      DO vimpincam IN C:\sysdepor\voley1
      LOOP
```

```
   ENDIF
   IF op77 = 3
      DO vembacam IN C:\sysdepor\vale 1
      LOOP
   ENDIF
   IF op77 = 4
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE vbarrelampac
SET STATUS OFF
SET ECHO OFF
SELE C
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2

SR 0,27
FOR w =1 TO 4
   FOR i= 1 TO 22
      @12,5 SAY 'Borrando Fechas del campeonato' FONT 'arial',15
      @8,41-i SAY '.' FONT 'arial',50
      FOR k = 1 TO 15
         @11,67 SAY '
      ENDFOR
   ENDFOR
ENDFOR
ZAP
STORE 0 TO op
RETURN

PROCEDURE velresultados
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO op
   DEFINE WINDOWS resul FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE 'I N G R E S O S   D E   R E S U L T A D O S'
   ACTIVATE WINDOWS resul
   @2,20 SAY ' I N  G R E S O   D E   R E S U L T A D O S'
   SELE 1
   IF au2.clave = ' ' .AND. !au2.clave2
      STORE au2.cla a TO mcla
      STORE au2.clave2 TO mcla2
      SELE A
      SEEK(mcla)
      IF .NOT. EOF()
         @ 2,15 SAY 'Registro ENCONTRADO' SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF

   SELE H
   p = RECCOUNT()


   STORE 0 TO op

   STORE 0 TO i,w
   @24,0 GET op picture @*H C:\sysdepor\CREE;C:\sysdepor\CAMBIE;C:\sysdepor\IMPR;C:\sysdepor\BORRA  SIZE
1,5
   READ CYCLE
```

```
   IF op = 1
      DO vcreres IN C:\sysdepor\voley
   ENDIF
   IF op = 2
      DO vcamres IN C:\sysdepor\voley
   ENDIF
   IF op = 3
      DO vrepres IN C:\sysdepor\voley
   ENDIF
   IF op = 4
      DEACTIVATE WINDOWS resul
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE vrepres
SELE 19
s = RECCOUNT()
GO TOP
STORE 0 TO sw9,sw10
FOR i = 1 TO s
   GO i
   IF (!SUBSTR(codiequipo,1,1)= 'V')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw9>0)
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='V')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA   ', +
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA')
      TITLE " ESCOJA UN EQUIPO DE FUTBOL"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodi
   STORE nombre TO mnom
   SET FILTER TO
   SELE 23
   s = RECCOUNT()
   FOR i = 1 TO s
      GO i
      IF ((ALLT(local) = ALLT(mnom) .OR. ALLT(visi) = ALLT(mnom)) .AND. (confecha='V') .AND. (ALLT(jugado)=
'V'))
         sw10 = sw10 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF sw10 >0
      SET FILTER TO ((ALLT(local) = ALLT(mnom) .OR. ALLT(visi) = ALLT(mnom)) .AND.  ALLT(confecha)= 'V')  AND.
(ALLT(jugado) = 'V')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,0 PROMPT FIELD local + ' ' + visi + can + TRANSFORM(fechapar, 'DD/MM/YY'),
         TITLE "ESCOJA UN PARTIDO"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codigoparti TO mcodi
      STORE codilocal TO mcodloc
      STORE codivisita TO mcodvisi
      STORE local TO mloc
      STORE visi TO mvis
      STORE fechapar TO mfe
      STORE can TO mcancha
      STORE arbi TO marbi
```

```
STORE numeparti TO mnu
STORE hora TO mhor
SET FILTER TO

CLEAR
SELE 0
GO 1
STORE liga TO mliga
contador = 0
DECLARE jugador[11]
DECLARE numero[11]
FOR i = 1 TO 11
   jugador[i] = ' '
   numero[i] = 0
ENDFOR

conta = 1
SELE 24
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((ALLT(codiparti) = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mloc)))
      jugador[conta] = nombre
      numero[conta] = numero
      conta = conta + 1
   ENDIF
ENDFOR


contador = 0
DECLARE vjugador[11]
DECLARE vnumero[11]

FOR i = 1 TO 11
   vjugador[i] = ' '
   vnumero[i] = 0
ENDFOR


conta = 1
SELE 24
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((codiparti = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mvis)))
      vjugador[conta] = nombre
      vnumero[conta] = numero
      conta = conta + 1
   ENDIF
ENDFOR

SELE 23
W = RECCOUNT()
FOR j = 1 TO W
   GO j
   IF ((fechapar=mfe) .AND. (ALLT(can)= ALLT(mcancha)) .AND. (ALLT(local)=ALLT(mloc)) .AND.
(ALLT(visi)=ALLT(mvis)))
      STORE reslocal1 TO rpl1
      STORE reslocal2 TO rsl1
      STORE resvisil1 TO rpv
      STORE resvisil2 TO rsv
```

```
            STORE resloca1 TO rpel
            STORE resvisi1 TO rpev
            STORE resloca2 TO rfl
            STORE resvisi2 TO rfv
            STORE 0 TO suma1,suma2
            STORE '            TO ganador
            IF rfl > rfv
               ganador = mloc
            ENDIF

            IF rfl < rfv
               ganador = mvis
            ENDIF
         ENDIF
      ENDFOR
      SELE 23
      SET FILTER TO (ALLT(mcodi)=ALLT(codigopar1))
      REPORT FORM C:\sysdeporte\volresul TO PRINTER
      SET FILTER TO
   ENDIF
   IF sw10!=0
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN PARTIDO CON FECHA'
   ENDIF
ENDIF
IF sw9 <= 2
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE vareres
DO WHILE .T.
   CLEAR
   SELE 19
   s = RECCOUNT()
   GO TOP
   STORE 0 TO sw7,sw10
   FOR i = 1 TO s
      GO i
      IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1)= 'V'))
         sw9 = sw9 - 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF (sw9<0)
      SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='V')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD TRANSFORM (nombre, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA    ') +
TRANSFORM (presidente, 'AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA')
         TITLE " ESCOJA UN EQUIPO PARA BUSCAR SUS PARTIDOS"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codiequipo TO mcodi
      STORE nombre TO mnom
      SET FILTER TO
      SELE 23
      s = RECCOUNT()
      FOR i = 1 TO s
         GO i
         IF (((ALLT(local) = ALLT(mnom) .OR. ALLT(visi) = ALLT(mnom)) .AND. (confecha='X') .AND. (juega =
'1'))
            sw10 = sw10 + 1
         ENDIF
      ENDFOR
```

```
      IF swi0 !0
         SET FILTER TO (ALLT(local) = ALLT(mloc) .OR. ALLT(visi) = ALLT(mloc)) .AND. (confirmado =
(lugado = '')
         DEFINE POPUP ayuda FROM 2,0 PROMPT FIELD local + ' ' + visi + can + TRANSFORM(fechaper,"99/99/9
            TITLE "ESCOJA UN PARTIDO"
         ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
         ACTIVATE POPUP ayuda
         STORE codligaparti TO mcodl
         STORE codilocal TO mcodloc
         STORE codivisita TO mcodvisi
         STORE local TO mloc
         STORE visi TO mvis
         STORE fechaper TO mfe
         STORE can TO mcancha
         STORE arbi TO marbi
         SET FILTER TO

         CLEAR
         SELE C
         GO 1
         STORE liga TO mliga
         @0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
         @0.5,13 SAY mliga FONT "ARIAL",14
         @1.9,30 SAY " COMITE DE VOLEY" FONT "ARIAL",10
         @3.3,0.3 TO 5,25.5 DOUBLE
         @3.3,25.5 TO 5,51 DOUBLE
         @3.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
         @3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
         @3.7,26 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
         @3.7,52 SAY "Arbitro:"FONT "ARIAL",8
         @3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
         @3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
         @3.7,62 SAY marbi FONT "ARIAL",7
         @5,0.3 TO 7,77.5 DOUBLE
         @7,0.3 TO 9,10 DOUBLE
         @7,10 TO 9,77.5 DOUBLE
         @5.5,1 SAY "EQUIPO A:" FONT "ARIAL",8
         @5.5,10 SAY mloc
         @7.5,4 SAY "No" FONT "ARIAL",9
         @7.5,30 SAY " NOMBRES Y APELLIDOS " FONT " ARIAL",9

         @9,0.3 TO 10,10 DOUBLE
         @9,10 TO 10,77.5 DOUBLE
         @9,10 TO 10,77.5 DOUBLE
         @10,0.3 TO 11,10 DOUBLE
         @10,10 TO 11,77.5 DOUBLE
         @10,10 TO 11,77.5 DOUBLE
         @11,0.3 TO 12,10 DOUBLE
         @11,10 TO 12,77.5 DOUBLE
         @11,10 TO 12,77.5 DOUBLE
         @12,0.3 TO 13,10 DOUBLE
         @12,10 TO 13,77.5 DOUBLE
         @12,10 TO 13,77.5 DOUBLE
         @13,0.3 TO 14,10 DOUBLE
         @13,10 TO 14,77.5 DOUBLE
         @13,10 TO 14,77.5 DOUBLE
         @14,0.3 TO 15,10 DOUBLE
         @14,10 TO 15,77.5 DOUBLE
         @14,10 TO 15,77.5 DOUBLE
         @15,0.3 TO 16,10 DOUBLE
         @15,10 TO 16,77.5 DOUBLE
```

```
@19,10 TO 16,77.5 DOUBLE
@16,0.7 TO 17,10 DOUBLE
@16,10 TO 17,77.5 DOUBLE
@16,10 TO 17,77.5 DOUBLE
@17,0.7 TO 18,10 DOUBLE
@17,10 TO 18,77.5 DOUBLE
@17,10 TO 18,77.5 DOUBLE
@18,0.7 TO 19,10 DOUBLE
@18,10 TO 19,77.5 DOUBLE
@19,10 TO 19,77.5 DOUBLE
@19,0.7 TO 20,10 DOUBLE
@19,10 TO 20,77.5 DOUBLE
@19,10 TO 20,77.5 DOUBLE
contador = 0
sw55 = 0
DECLARE jugador[11]
DECLARE numero[11]
FOR i = 1 TO 11
   jugador[i] = ' '
   numero[i] = 0
ENDFOR

SELE 16
DO WHILE !sw55 "1"
   SET FILTER TO !(SUBSTR(codigoequi,1,1) = "V" ) .AND. (ALLT(codigoeq)=ALLT(codigoequ)) .AND.
(ALLT(equipo) = ALLT(mlic))"
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,25 PROMPT FIELD nombre + apellido + TRANSFORM(numecarnet,"99 ",
      TITLE "ESCOJA UN JUGADOR"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE nombre TO mnom
   STORE numecarnet TO mnume
   STORE apellido TO mape
   STORE SPACE(50) TO mcomple
   STORE (ALLT(mnom) + " " + ALLT(mape)) TO mcomple
   SET FILTER TO
   FOR i = 1 TO 11
      IF (jugador[i] = (ALLT mcomple))
         sw = 1
      ENDIF
   ENDFOR

   IF (sw = 0)
      @9,1 + contador,15 SAY mcomple FONT "ARIAL",7
      @9,1 + contador,3 SAY mnume FONT "ARIAL",7
      contador = contador + 1
      jugador[contador]= ALLT(mcomple)
      numero[contador] = mnume
   ENDIF

   IF (sw=1)
      WAIT WINDOWS "JUGADOR YA ESTA EN LA LISTA"
      sw = 0
   ENDIF
   STORE 0 TO op2
   @20.3,0.3 TO 25,77.5 CLEAR
   @26.1.5 SET op2 picture @*ht \<TERMINA>;\<CONTINUA> SIZE 2,25,10
   READ CYCLE
   IF op2 = 1
      sw55 = 1
   ENDIF
```

```
    IF opc = 2
       cw55=0
       ...
    ENDIF
 ENDDO
 DO /grabar IN C:\clayscador\vole~1

 CLEAR
 SELE 2
 GO 1
 STORE liga TO cliga
 @0,3 @0,2 TO 5,77,5 DOUBLE
 @0,5,15 SAY cliga FONT "ARIAL",12
 @1,5,30 SAY " COMITE DE VOLEY" FONT "ARIAL",10
 @3,3,0,3 TO 5,25,5 DOUBLE
 @3,3,25,5 TO 5,51 DOUBLE
 @3,3,51 TO 5,77,5 DOUBLE
 @5,7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
 @5,7,26 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
 @5,7,52 SAY "Arbitro:" FONT "ARIAL",8
 @7,7,10 SAY wfe FONT "ARIAL",8
 @5,7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
 @7,7,62 SAY marbi FONT "ARIAL",7
 @5,0,3 TO 7,77,5 DOUBLE
 @7,0,3 TO 9,10 DOUBLE
 @7,77,5 TO 9,77,5 DOUBLE
 @5,5,1 SAY "EQUIPO B:" FONT "ARIAL",8
 @5,5,10 SAY mvle
 @7,5,4 SAY "No" FONT "ARIAL",7
 @7,5,72 SAY " NOMBRES Y APELLIDOS " FONT " ARIAL ,8
 @9,0,3 TO 10,,10 DOUBLE
 @9,10 TO 10,77,5 DOUBLE
 @9,,10 TO 10,77,5 DOUBLE
 @10,2,3 TO 11,,10 DOUBLE
 @10,10 TO 11,77,5 DOUBLE
 @10,,10 TO 11,77,5 DOUBLE
 @11,0,3 TO 12,10 DOUBLE
 @11,10 TO 12,77,5 DOUBLE
 @11,10 TO 12,77,5 DOUBLE
 @12,0,3 TO 13,10 DOUBLE
 @12,10 TO 13,77,5 DOUBLE
 @12,10 TO 13,77,5 DOUBLE
 @13,0,3 TO 14,10 DOUBLE
 @13,10 TO 14,77,5 DOUBLE
 @13,10 TO 14,77,5 DOUBLE
 @14,0,3 TO 15,10 DOUBLE
 @14,10 TO 15,77,5 DOUBLE
 @14,10 TO 15,77,5 DOUBLE
 @15,0,3 TO 16,10 DOUBLE
 @15,10 TO 1o,77,5 DOUBLE
 @15,10 TO 16,77,5 DOUBLE
 @16,0,3 TO 17,10 DOUBLE
 @1o,10 TO 17,77,5 DOUBLE
 @16,10 TO 17,77,5 DOUBLE
@17,0,3 TO 18,10 DOUBLE
 @17,10 TO 19,77,5 DOUBLE
 @17,10 TO 18,77,5 DOUBLE
 @18,0,3 TO 19,10 DOUBLE
 @19,10 TO 19,77,5 DOUBLE
 @18,10 TO 19,77,5 DOUBLE
@19,0,3 TO 20,10 DOUBLE
```

```
@19,10 TO 20,77,5 DOUBLE
@19,12 TO 20,77,5 DOUBLE
contador = 0
sw55 = 0
DECLARE jugador[11]
DECLARE numero[11]
FOR i = 1 TO 11
   jugador[i] = " "
   numero[i] = 0
ENDFOR

DO WHILE (sw55 = 0)
   SELE 16
   SET FILTER TO (ISLOCTR(codigoequi,1,1) = "1" .AND. (ALLTRIM(ccod) = ALLTRIM(codigoequi) .AND
ALLTRIM(clase) = ALLTRIM(mclase))
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,20 PROMPT FIELD nombre + apellido + TRANSFORM(numero,"@e##") at, 22 ;
      TITLE "ESCOJA UN JUGADOR"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE nombre TO mnom
   STORE numero TO mnume
   STORE apellido TO mape
   STORE SPACE(50) TO mcomple
   STORE (ALLTRIM(mnom) + " " + ALLTRIM(mape)) TO mcomple
   SET FILTER TO
   FOR i = 1 TO 11
      IF jugador[i] = (ALLTRIM(mcomple))
         sw = 1
      ENDIF
   ENDFOR

   IF sw = 0
      @9,1 + contador,15 SAY mcomple FONT "ARIAL",7,7
      @9,1 + contador,3 SAY mnume FONT "ARIAL",7,7
      contador = contador + 1
      jugador[contador]= ALLTRIM(mcomple)
      numero[contador] = mnume
   ENDIF

   IF (sw=1)
      WAIT WINDOWS "JUGADOR YA ESTA EN LA LISTA"
      sw = 0
   ENDIF
   STORE 0 TO opc
   @12,7,0,7 TO 25,77,5 CLEAR
   @16,1,5 GET opc picture @*H \!TERMINA;\!CONTINUA SIZE 2,23,12
   READ CYCLE
   IF opc = 1
      sw55 = 1
   ENDIF
   IF opc = 2
      LOOP
   ENDIF
ENDDO
DO vgraba2 IN C:\sysdepor\voley1

DO WHILE .T.
   CLEAR
   SELE 6
   GO 1
   STORE liga TO mliga
```

```
@0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
@0.5,15 SAY miliga FONT "ARIAL",14
@1.9,30 SAY " COMITE DE VOLEY" FONT "ARIAL",10
@3.3,0.3 TO 5,25.3 DOUBLE
@3.3,25.5 TO 5,51 DOUBLE
@3.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
@3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
@3.7,25 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
@3.7,52 SAY "Arbitro:" FONT "ARIAL",8
@3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
@3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
@3.7,62 SAY marbi FONT "ARIAL",7
DO WHILE .T.
   STORE 0 TO rptl,rstl,rfl,rptv,rstv,rfv,rpel,rpev
   @6.0.3 TO 20,77.5 DOUBLE
   @5.5,27 SAY " M   A   R   C   A   D   O   R"
   @6.5,0.3 TO 10,37 DOUBLE
   @6.5,0.3 TO 10,77.5 DOUBLE
   @7,1 SAY "RESULTADOS          A                    B " FONT "ARIAL",10
   @8,1 SAY "Primer Tiempo                          X     " FONT "ARIAL",10
   @7,41 SAY "RESULTADOS         A                    B " FONT "ARIAL",10
   @8,41 SAY "Segundo Tiempo                        X     " FONT "ARIAL",10
   @11.5,0.3 TO 15,37 DOUBLE
   @11.5,0.3 TO 15,77.5 DOUBLE
   @12,1 SAY "RESULTADOS         A                    B " FONT "ARIAL",10
   @13,1 SAY "P. EXTRAS                             X     " FONT "ARIAL",10
   @12,41 SAY "RESULTADOS        A                    B " FONT "ARIAL",10
   @13,41 SAY "FINAL                                X     " FONT "ARIAL",10
   @8,17 GET rptl PICT '99'
   @8,29 GET rptv PICT '99'
   @8,57 GET rstl PICT '99'
   @8,68 GET rstv PICT '99'
   @13,17 GET rpel PICT '99'
   @13,29 GET rpev PICT '99'
   READ
   STORE 0 TO tl,tv
   SELE 24
   t = RECCOUNT()
   rfl = rptl + rstl + rpel
   rfv = rptv + rstv + rpev
   @13,57 SAY rfl PICT '99' FONT "Arial",10
   @13,68 SAY rfv PICT '99' FONT "Arial",10
   EXIT
   STORE 0 TO op2
   @20.3,0.3 TO 25,77.5 CLEAR
   @26.1,20 GET op2 picture'@*th \<TERMINA' SIZE 3,25,10
   READ CYCLE
   IF op2 = 1
      EXIT
   ENDIF
ENDDO

SELE 23
W = RECCOUNT()
FOR j = 1 TO W
   GO j
   IF ((fechapar=mfe) .AND. (ALLT(can)= ALLT(mcancha)) .AND. (ALLT(local)=ALLT(mloc)) .AND
(ALLT(visi)=ALLT(mvis)))
      REPLACE jugado WITH '*'
      REPLACE reslocal1 WITH rptl
      REPLACE reslocal2 WITH rstl
```

```
                  REPLACE resvisit WITH 'si'
                  REPLACE resvisit WITH 'no'
                  REPLACE resloca?. WITH '?'
                  REPLACE resvisit WITH '?'
                  REPLACE resloca?t WITH 'loc'
                  REPLACE resvisit WITH 'vis'
               ENDIF
            ENDFOR
            EXIT
         ENDDO
      ENDIF
      IF sw10 <> 0
         WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN PARTIDO CON FECHA'
      ENDIF
   ENDIF
   IF sw9 <> 0
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO'
   ENDIF
   EXIT
ENDDO
RETURN

PROCEDURE resultados
SELE 17
USE resultados
GO TOP
STORE 0 TO sw9,sw10
FOR i = 1 TO
   GO i
   IF (SUBSTR(codequipo,1,1)='V'
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR

IF sw9<>0
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='V')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,2 PROMPT FIELD TRANSFORM(nombre,'XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX') -
TRANSFORM(presidente,'XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX')
      TITLE " ESCOJA UN EQUIPO DE FUTBOL"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO wcodi
   STORE nombre TO wnom
   SET FILTER TO
   SELE 27
   i = RECCOUNT()
   FOR i = 1 TO i
      GO i
      IF ((ALLTRIM(local) = ALLTRIM(wnom) .OR. ALLTRIM(visi) = ALLTRIM(wnom)) .AND. (DTOC(fecha)<>' -
 /  /  ') .AND. ALLTRIM(jugado) = 'N')
         sw10 = sw10 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF sw10 <> 0
      SET FILTER TO ((ALLTRIM(local) = ALLTRIM(wnom) .OR. ALLTRIM(visi) = ALLTRIM(wnom)) .AND. (DTOC(fecha) <>  /  /  ) .AND.
.ALLTRIM(jugado) = 'N')
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,2 PROMPT FIELD local + ' ' + visi + cam + TRANSFORM(fecmapar,'99-99-99')
         TITLE "ESCOJA UN PARTIDO"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codigoparti TO wcodi
```

```
STORE codilocal TO mcodloc
STORE codvisita TO mcodvisi
STORE local TO mloc
STORE visi TO mvis
STORE fechagar TO mfe
STORE con TO mcancha
STORE arbitro TO marbi
STORE numeparti TO mnu
STORE hora TO mhor
SET FILTER TO

CLEAR
SELE 2
GO 1
STORE liga TO mliga
contador = 0
DECLARE jugador[11]
DECLARE numero[11]
FOR i = 1 TO 11
   jugador[i] = ' '
   numero[i] = 0
ENDFOR

conta = 1
SELE 24
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((ALLT(codiparti) = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mloc)))
      jugador[conta] = nombre
      numero[conta] = numero
      conta = conta + 1
   ENDIF
ENDFOR


contador = 0
DECLARE vjugador[11]
DECLARE vnumero[11]

FOR i = 1 TO 11
   vjugador[i] = ' '
   vnumero[i] = 0
ENDFOR


conta = 1
SELE 24
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((codiparti = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mvis)))
      vjugador[conta] = nombre
      vnumero[conta] = numero
      conta = conta + 1
   ENDIF
ENDFOR

SELE 23
W = RECCOUNT()
FOR j = 1 TO W
```

```
        SC 1
        IF !(fechaparam(1) .AND. !ALLTRIM(cancha) $ ALLTRIM(parcheal) .AND. !ALLTRIM(cat)$ALLTRIM(mcat) .AND.
!ALLTRIM(sexo)$ALLTRIM(msexo),,)
           STORE resloca1% TO rpt1
           STORE resloca2% TO rpt2
           STORE res.cat1. TO rpt3
           STORE res.cat2% TO rpt4
           STORE resvisit% TO rpt5
           STORE resvisit% TO rpt6
           STORE resloca1 TO rf1
           STORE res.cat1 TO rf2
           STORE 2 TO sumal,sumal
           STORE '          ' TO ganador
           IF rf1 > rf2
              ganador = mloc
           ENDIF

           IF rf1 < rf2
              ganador = mvis
           ENDIF
        ENDIF
     ENDFOR
     SELE 0
     STORE liga TO mliga
     @0.7,0.2 TO 5,77.5 DOUBLE
     @0.5,15 SAY mliga FONT "ARIAL",14
     @1.9,30 SAY " COMITE DE VOLEY" FONT "ARIAL",12
     @2.2,0.7 TO 5,25.3 DOUBLE
     @2.7,25.5 TO 5,51 DOUBLE
     @2.7,51 TO 5,77.5 DOUBLE
     @3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
     @3.7,24 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
     @3.7,50 SAY "Parcial:  FONT "ARIAL",8
     @3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
     @3.7,33 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
     @3.7,62 SAY mparci FONT "ARIAL",7
     @5,0.7 TO 7,77.5 DOUBLE
     @7,0.7 TO 9,10 DOUBLE
     @          @7,10 TO 9,67 DOUBLE
     @7,67 TO 9,77.5 DOUBLE
     @5.5,1 SAY "EQUIPO A:" FONT  ARIAL",8
     @5.5,10 SAY mloc
     @7.5,4 SAY "No" FONT "ARIAL",9
     @7.5,30 SAY " NOMBRES Y APELLIDOS " FONT " ARIAL",9
     @9,0.7 TO 12.10 DOUBLE
     @9,10 TO 10,67 DOUBLE
     @9,67 TO 10,77.5 DOUBLE
     @10,0.7 TO 11,10 DOUBLE
     @10,10 TO 11,67 DOUBLE
     @10,67 TO 11,77.5 DOUBLE
     @11,0.7 TO 12,10 DOUBLE
     @11,10 TO 12,67 DOUBLE
     @11,67 TO 12,77.5 DOUBLE
     @12,0.7 TO 13,10 DOUBLE
     @12,10 TO 13,67 DOUBLE
     @12,67 TO 13,77.5 DOUBLE
     @13,0.7 TO 14,10 DOUBLE
     @13,10 TO 14,67 DOUBLE
     @13,67 TO 14,77.5 DOUBLE
     @14,0.7 TO 15,10 DOUBLE
     @14,10 TO 15,67 DOUBLE
```

```
@14,67 TO 15,77.5 DOUBLE
@15,0.3 TO 16,10 DOUBLE
@15,10 TO 16,67 DOUBLE
@15,67 TO 16,77.5 DOUBLE
@16,0.3 TO 17,10 DOUBLE
@16,10 TO 17,67 DOUBLE
@16,67 TO 17,77.5 DOUBLE
@17,0.3 TO 18,10 DOUBLE
@17,10 TO 18,67 DOUBLE
@17,67 TO 18,77.5 DOUBLE
@18,0.3 TO 19,10 DOUBLE
@18,10 TO 19,67 DOUBLE
@18,67 TO 19,77.5 DOUBLE
@19,0.3 TO 20,10 DOUBLE
@19,10 TO 20,67 DOUBLE
@19,67 TO 20,77.5 DOUBLE
FOR i = 1 TO 11
   @9.1 + i-1,15 SAY jugador[i] FONT "ARIAL",7.7
   @9.1 + i-1,3 SAY numero[i] FONT "ARIAL",7.7
ENDFOR
STORE 0 TO con33
FOR i = 1 TO 11
   IF (jugador[i]<>' ')
      con33 = con33 + 1
   ENDIF
ENDFOR
STORE 0 TO op2,siw
@24.1,10 GET op2 picture'@*h \CAMBIA,\CONTINUA' SIZE 3,25,10
READ CYCLE
IF op2 = 1
   siw = 1
ENDIF
IF op2 = 2
   siw = 0
ENDIF

IF (siw = 1)
   CLEAR
   SELE 0
   GO 1
   STORE liga TO mliga
   @0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
   @0.5,15 SAY mliga FONT "ARIAL",14
   @1.9,30 SAY " COMITE DE VOLEY" FONT "ARIAL",10
   @3.3,0.3 TO 5,25.5 DOUBLE
   @3.3,25.5 TO 5,51 DOUBLE
   @3.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
   @3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
   @3.7,26 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
   @3.7,52 SAY "Arbitro:" FONT "ARIAL",8
   @3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
   @3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
   @3.7,62 SAY marbi FONT "ARIAL",7
   @5,0.3 TO 7,77.5 DOUBLE
   @7,0.3 TO 9,10 DOUBLE
   *            @7,10 TO 9,67 DOUBLE
   @7,67 TO 9,77.5 DOUBLE
   @5.5,1 SAY "EQUIPO A:" FONT "ARIAL",8
   @5.5,10 SAY mloc
   @7.5,4 SAY "No" FONT "ARIAL",9
   @7.5,30 SAY " NOMBRES Y APELLIDOS " FONT " ARIAL",7
```

```
        @9,0.3 TO 10,10 DOUBLE
        @9,10 TO 10,67 DOUBLE
        @9,67 TO 10,77.3 DOUBLE
        @10,0.3 TO 11,10 DOUBLE
        @10,10 TO 11,67 DOUBLE
        @10,67 TO 11,77.5 DOUBLE
        @11,0.3 TO 12,10 DOUBLE
        @11,10 TO 12,67 DOUBLE
        @11,67 TO 12,77.5 DOUBLE
        @12,0.3 TO 13,10 DOUBLE
        @12,10 TO 13,67 DOUBLE
        @12,67 TO 13,77.5 DOUBLE
        @13,0.3 TO 14,10 DOUBLE
        @13,10 TO 14,67 DOUBLE
        @13,67 TO 14,77.5 DOUBLE
        @14,0.3 TO 15,10 DOUBLE
        @14,10 TO 15,67 DOUBLE
        @14,67 TO 15,77.5 DOUBLE
        @15,0.3 TO 16,10 DOUBLE
        @15,10 TO 16,67 DOUBLE
        @15,67 TO 16,77.5 DOUBLE
        @16,0.3 TO 17,10 DOUBLE
        @16,10 TO 17,67 DOUBLE
        @16,67 TO 17,77.5 DOUBLE
        @17,0.3 TO 18,10 DOUBLE
        @17,10 TO 18,67 DOUBLE
        @17,67 TO 18,77.5 DOUBLE
        @18,0.3 TO 19,10 DOUBLE
        @18,10 TO 19,67 DOUBLE
        @19,67 TO 19,77.5 DOUBLE
        @19,0.3 TO 20,10 DOUBLE
        @19,10 TO 20,67 DOUBLE
        @19,67 TO 20,77.5 DOUBLE
        contador = 0
        sw55 = 0
        DECLARE jugador[11]
        DECLARE numero[11]
        FOR i = 1 TO 11
           jugador[i] = ' '
           numero[i] = 0
        ENDFOR
        STORE 1 TO sw55
        SELE 16
        DO WHILE (sw55 <=con33)
           SET FILTER TO (SUBSTR(codigoequ,1,1 = 'V') .AND. (ALLT(mcodlic)+ALLT(cod_gequi) .AND
(ALLT(equipo) = ALLT(mloc.))
           DEFINE POPUP ayuda FROM 2,10 PROMPT FIELD nombre + apellido + TRANSFORM(numecarnet,'99 ',
              TITLE "ESCOJA UN JUGADOR"
           ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
           ACTIVATE POPUP ayuda
           STORE nombre TO mnom
           STORE numecarnet TO mnume
           STORE apellido TO mape
           STORE SPACE(50) TO mcomple
           STORE (ALLT(mnum) +' ' + ALLT(mape)) TO mcomple
           SET FILTER TO
           FOR i = 1 TO 11
              IF (jugador[i] = (ALLT(mcomple)))
                 sw = 1
              ENDIF
           ENDFOR
```

```
        IF (sw = 0)
           @9,1 + contador,15 SAY mjugable FONT "ARIAL",7.7
           @9,1 + contador,3 SAY mnume FONT "ARIAL",7.7
           contador = contador + 1
           jugador[contador]= ALLT(mjugable)
           numero[contador] = mnume
           sw55 = sw55 + 1
        ENDIF

        IF (sw=1)
           WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA ESTA EN LA LISTA'
           sw = 0
        ENDIF
     ENDDO
     DO vgraba3 IN C:\sysdepor\voley1
  ENDIF
  SELE C
  STORE liga TO miliga
  @0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
  @0.5,15 SAY miliga FONT "ARIAL",14
  @1.9,30 SAY " COMITE DE VOLEY" FONT "ARIAL",10
  @3.3,0.3 TO 5,25.5 DOUBLE
  @3.3,25.5 TO 5,51 DOUBLE
  @3.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
  @3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
  @3.7,26 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
  @3.7,52 SAY "Arbitro:" FONT "ARIAL",5
  @5.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
  @5.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
  @3.7,62 SAY marbi FONT "ARIAL",7
  @5,0.3 TO 7,77.5 DOUBLE
  @7 0.3 TO 9,10 DOUBLE
  @             @7,10 TO 9,67 DOUBLE
  @7,67 TO 9,77.5 DOUBLE
  @5.3,1 SAY "EQUIPO 2:" FONT "ARIAL",8
  @5.5,10 SAY mvis
  @7.5,4 SAY "No" FONT "ARIAL",9
  @7.3,30 SAY " NOMBRES Y APELLIDOS " FONT " ARIAL",9
  @9,0.3 TO 10,10 DOUBLE
  @9,10 TO 10,67 DOUBLE
  @9,67 TO 10,77.5 DOUBLE
  @10,0.3 TO 11,10 DOUBLE
  @10,10 TO 11,67 DOUBLE
  @10,67 TO 11,77.5 DOUBLE
  @11,0.3 TO 12,10 DOUBLE
  @11,10 TO 12,67 DOUBLE
  @11,67 TO 12,77.5 DOUBLE
  @12,0.3 TO 13,10 DOUBLE
  @12,10 TO 13,67 DOUBLE
  @12,67 TO 13,77.5 DOUBLE
  @13,0.3 TO 14,10 DOUBLE
  @13,10 TO 14,67 DOUBLE
  @13,67 TO 14,77.5 DOUBLE
  @14,0.3 TO 15,10 DOUBLE
  @14,10 TO 15,67 DOUBLE
  @14,67 TO 15,77.5 DOUBLE
  @15,0.3 TO 16,10 DOUBLE
  @15,10 TO 16,67 DOUBLE
  @15,67 TO 16,77.5 DOUBLE
  @16,0.3 TO 17,10 DOUBLE
```

```
@16,10 TO 17,67 DOUBLE
@16,67 TO 17,77.5 DOUBLE
@17,0.5 TO 18,10 DOUBLE
@17,10 TO 18,67 DOUBLE
@17,67 TO 18,77.5 DOUBLE
@18,0.5 TO 19,10 DOUBLE
@18,10 TO 19,67 DOUBLE
@18,67 TO 19,77.5 DOUBLE
@19,0.5 TO 20,10 DOUBLE
@19,10 TO 20,67 DOUBLE
@19,67 TO 20,77.5 DOUBLE
FOR i = 1 TO 11
   @9,i + i-1,15 SAY vjugador[i] FONT "ARIAL",7.7
   @9,i + i-1,5 SAY vnumero[i] FONT "ARIAL",7.7
ENDFOR
STORE 0 TO con44
FOR i = 1 TO 11
   IF (vjugador[i]<>" ")
      con44 = con44 + 1
   ENDIF
ENDFOR

STORE 0 TO op2,sw2
@24.1,10 GET op2 picture'@*h \CAMBIA;\'CONTINUA' SIZE 2,25,10
READ CYCLE
IF op2 = 1
   sw2 = 1
ENDIF
IF op2 = 2
   sw2 = 0
ENDIF

IF (sw2=1)
   CLEAR
   SELE 0
   GO 1
   STORE liga TO mliga
   @0.3,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
   @0.5,15 SAY mliga FONT "ARIAL",14
   @1.9,30 SAY " COMITE DE VOLEY" FONT "ARIAL",12
   @3.3,0.3 TO 5.25.5 DOUBLE
   @3.3,28.5 TO 5.51 DOUBLE
   @3.3,51 TO 5.77.5 DOUBLE
   @3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
   @3.7,26 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
   @3.7,52 SAY "Arbitro:" FONT "ARIAL",8
   @3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
   @3.7,71 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
   @3.7,62 SAY marbi FONT "ARIAL",7
   @5.3.3 TO 7,77.5 DOUBLE
   @7,0.3 TO 9,10 DOUBLE
   *            @7,10 TO 9,67 DOUBLE
   @7,67 TO 9,77.5 DOUBLE
   @5.5,1 SAY "EQUIPO B:" FONT "ARIAL",8
   @5.5,10 SAY mvis
   @7.5,4 SAY "No" FONT "ARIAL",9
   @7.5,30 SAY " NOMBRES Y APELLIDOS " FONT " ARIAL",9
   @9,0.3 TO 10,10 DOUBLE
   @9,10 TO 10,67 DOUBLE
   @9,67 TO 10,77.5 DOUBLE
   @10,0.3 TO 11.10 DOUBLE
```

```
@10,10 TO 11,67 DOUBLE
@12,67 TO 1...77.5 DOUBLE
@11,0.5 TO 13,10 DOUBLE
@11,10 TO 12,67 DOUBLE
@11,67 TO 12,77.5 DOUBLE
@12,0.5 TO 13,10 DOUBLE
@12,10 TO 13,67 DOUBLE
@12,67 TO 17,77.5 DOUBLE
@13,0.5 TO 14,10 DOUBLE
@17,10 TO 15,67 DOUBLE
@13,67 TO 14,77.5 DOUBLE
@14,0.5 TO 15,10 DOUBLE
@14,10 TO 15,67 DOUBLE
@14,67 TO 15,77.5 DOUBLE
@15,0.5 TO 16,10 DOUBLE
@15,10 TO 16,67 DOUBLE
@15,67 TO 16,77.5 DOUBLE
@16,0.5 TO 17,10 DOUBLE
@16,10 TO 17,67 DOUBLE
@16,67 TO 17,77.5 DOUBLE
@17,0.5 TO 18,10 DOUBLE
@17,10 TO 18,67 DOUBLE
@17,67 TO 18,77.5 DOUBLE
@18,0.5 TO 19,10 DOUBLE
@18,10 TO 19,67 DOUBLE
@18,67 TO 19,77.5 DOUBLE
@19,0.5 TO 20,12 DOUBLE
@19,12 TO 20,67 DOUBLE
@19,67 TO 20,77.5 DOUBLE
contador = 0
sw00 = 0
DECLARE jugador[11]
DECLARE numero[11]
DECLARE cara[11]
FOR i = 1 TO 11
   jugador[i] = ""
   numero[i] = 0
   caras[i] = 0
ENDFOR
STORE 1 TO sw01
DO WHILE sw01 = 1
   SELE 1
   SET FILTER TO ((SUBSTR(jug.nombre,1,1) = "D") .AND. (ALLTRIM(nombre) <ALL> ...) .AND.
ALLTRIM(equipo) = ALLTRIM(mvis))
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,20 PROMPT FIELD nombre + apellido + "  "+DTOC(fnacimiento) ;
      TITLE "ESCOJA UN JUGADOR"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE nombre TO mnom
   STORE numero TO mnume
   STORE apellido TO mape
   STORE SPACE(50) TO mcomple
   STORE (ALLTRIM(mnom) + " " + ALLTRIM(mape)) TO mcomple
   SET FILTER TO
   FOR i = 1 TO 11
      IF jugador[i] = ALLTRIM(mcomple)
         sw = 1
      ENDIF
   ENDFOR

   IF sw = 0
```

```
            @9,1 + contador,15 SAY nombre FONT "ARIAL",7.7
            @9,1 + contador,3 SAY nivel FONT "ARIAL",7.7
            contador = contador + 1
            Jugador[contador]= ALLTRIM(nombre)
            numero[contador] = mnume
            sw55 = sw55 + 1
         ENDIF
         IF (sw=1)
            WAIT WINDOWS 'JUGADOR YA ESTA EN LA LISTA'
            sw = 2
         ENDIF
      ENDIF
      DO grabaA IN D:\presupuesto\vale 1
   ENDIF

   CLEAR
   SELE 7
   GO 1
   STORE .tgg TO oliga
   @2.7,0.3 TO 5,77.5 DOUBLE
   @0.5,19 SAY oliga FONT "ARIAL ,14
   @1.9,30 SAY " COMITE DE VOLEY" FONT "ARIAL",12
   @3.3,0.3 TO 5,25.5 DOUBLE
   @7.7,25.5 TO 5,51 DOUBLE
   @2.3,51 TO 5,77.5 DOUBLE
   @3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
   @3.7,26 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
   @3 ",52 SAY "Arbitro:" FONT "ARIAL",8
   @3.7,18 SAY mfe FONT "ARIAL",8
   @3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
   @3.7,62 SAY marbi FONT "ARIAL",7
   @5,0.3 TO 20,77.5 DOUBLE
   @5.9,22 SAY " M   A   5   E   A   1   3   5"
   @6.5,0.3 TO 12,77 DOUBLE
   @6 3,0.3 TO 10 77.5 DOUBLE
   @7,1 SAY "RESULTADOS           A                    S " FONT "ARIAL",12
   @8,1 SAY "Primer Tiempo                                 " FONT "ARIAL",10
   @7,41 SAY "RESULTADOS          A                    S " FONT "ARIAL",10
   @8,41 SAY "Segundo Tiempo                          " FONT "ARIAL",10
   @11.5,0.3 TO 15,77 DOUBLE
   @11.9,0.7 TO 15 77.5 DOUBLE
   @12 1 SAY "RESULTADOS          A                    S  FONT "ARIAL",12
   @13 1 SAY "5, SETTAS                                  " FONT "ARIAL",12
   @12,41 SAY "RESULTADOS         A                    S " FONT "ARIAL",12
   @13 41 SAY "FINAL                                     " FONT "ARIAL",12
   @9,17 SAY xpo1 PICT "99"
   @9 29 SAY xpo2 PICT "99"
   @9,57 SAY xpo3 PICT "99"
   @9 69 SAY xpo4 PICT "99"
   @11,17 SAY xpa1 PICT "99"
   @11,29 SAY xpa2 PICT "99"
   @11,57 SAY xfi PICT "99" FONT "Arial",12
   @11,69 SAY xfv PICT "99" FONT "Arial",10
   STORE 0 TO op2,sinT
   @24,1,10 SET op2 picture'&th \<CAMBIA>;\<CONTINUA>' SIZE 1,23,10
   READ CYCLE
   IF op2 = 1
      sinT = 1
   ENDIF
   IF op2 = 2
      sinT = 0
```

```
      ENDIF
      IF (siw3=1)
         DO WHILE .T.
            CLEAR
            SELE 0
            GO 1
            STORE liga TO mliga
            @0.0,0.7 TO 5.77,5 DOUBLE
            @0.5,15 SAY mliga FONT "ARIAL",14
            @1.9,30 SAY " COMITE DE VOLEY" FONT "ARIAL",10
            @3.0,0.7 TO 5,29.5 DOUBLE
            @3.0 29.5 TO 5,51 DOUBLE
            @3.3,31 TO 5,77.5 DOUBLE
            @3.7,1  SAY "Fecha:" FONT "ARIAL",8
            @3.7,26 SAY "Cancha:" FONT "ARIAL",8
            @3.7,52 SAY "Arbitro:" FONT "ARIAL",8
            @3.7,10 SAY mfe FONT "ARIAL",8
            @3.7,31 SAY mcancha  FONT "ARIAL",8
            @3.7,62 SAY marbi FONT "ARIAL",7
            STORE 0 TO rpti,rsti,rfi,rpiv,rsiv,rfv,rpei,rpev
            @6,0.3 TO 20,77.5 DOUBLE
            @5.5,22 SAY " M   A   R   C   A   D   O   R"
            @6.5,0.3 TO 10,37 DOUBLE
            @6.5,0.3 TO 10,77.5 DOUBLE
            @7,1 SAY "RESULTADOS            A                    B " FONT "ARIAL",10
            @8,1 SAY "Primer Tiempo                           A      " FONT "ARIAL",10
            @7,41 SAY "RESULTADOS           A                    B " FONT "ARIAL",10
            @8,41 SAY "Segundo Tiempo                   A       " FONT "ARIAL",10
            @11.5,0.3 TO 15,37 DOUBLE
            @11.5,0.3 TO 15,77.5 DOUBLE
            @12,1 SAY "RESULTADOS           A                    B " FONT "ARIAL",10
            @13,1 SAY "P. EXTRAS                                   " FONT "ARIAL",10
            @12,41 SAY "RESULTADOS          A                    B " FONT "ARIAL",10
            @13,41 SAY "FINAL                                 A      " FONT "ARIAL",10
            @8,17 GET rpti PICT '99'
            @8,29 GET rpiv PICT '99'
            @8,53 GET rsti PICT '99'
            @8,65 GET rsiv PICT '99'
            @13,17 GET rpei PICT '99'
            @13,29 GET rpev PICT '99'
            READ
            STORE 0 TO t1,tv
            SELE 24
            t = RECCOUNT()
            rfi = rpti + rsti + rpei
            rfv = rpiv + rsiv + rpev
            @13,57 SAY rfi PICT '99' FONT "Arial",10
            @13,69 SAY rfv PICT '99' FONT "Arial",10
            EXIT
         ENDDO
         SELE 22
         W = RECCOUNT()
         FOR j = 1 TO W
            GO j
            IF (!fechapar=mfe) .AND. (ALLT(can)= ALLT(mcancha)) .AND. (ALLT(local)=ALLT(mloc)) .AND.
(ALLT(visi)=ALLT mvis))
               REPLACE jugado WITH 'X'
               REPLACE reslocalt WITH rpti
               REPLACE reslocal2t WITH rsti
               REPLACE resvisilt WITH rpiv
               REPLACE resvisil2t WITH rsiv
```

```
                REPLACE resloca5 WITH r5
                REPLACE resvisi5 WITH rfv
                REPLACE resloca3 WITH rpel
                REPLACE resvisi3 WITH rpev
             ENDIF
          ENDFOR
       ENDIF
    ENDIF
    IF sw10<=2
       WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN PARTIDO CON FECHA'
    ENDIF
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN EQUIPO'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE  volposiciones
SET STATUS BAR OFF
CLEAR
STORE 0 TO op
DEFINE WINDOWS resul FROM 0,0 TO 30,30 PANEL TITLE 'I N S E R E S O S   D E   R E S U L T A D O S'
ACTIVATE WINDOWS resul
@2,20 SAY ' I N  S E R E S O S   D E  R E S U L T  A D O S'
SELE C
IF (aux2.clave1 <> " ") .AND. (aux2.clave2 <> " ")
   STORE aux2.clave1 TO mcla
   STORE aux2.clave2 TO mcla2
   SELE A
   SEEK(mcla)
   IF .NOT. EOF()
      @ 2,15 SAY  logoequipo  STRETCH SIZE 20,30
   ENDIF
ENDIF

SELE 22
p = RECCOUNT()

SELE 20
STORE 0 TO op
DEFINE WINDOWS posi FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE  POSICION DE LOS EQUIPOS EN EL CAMPEONATO
ACTIVATE WINDOWS posi
@ 5,15 SAY 'D:\e\sdebor\MENSA2' BITMAP STRETCH SIZE 10,35

STORE 0 TO re1,re2,u
SELE 22
re2 = RECCOUNT()
SELE 20
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   SELE 20
   GO u
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1) = 'V')
      STORE equipo TO mnom
      STORE codiequipo TO mcodie
      STORE 0 TO mpun,mpju,mppe,mpge,mpem,mgfa,mgco,mgdi,cal
      SELE 22
      FOR t = 1 TO re2
         GO t
         IF ((ALLT(mcodie) = ALLT(codilocal)) .AND. (ALLT(mnom) =ALLT(local1)) .AND. (jugado = 'S'))
            mpju= mpju + 1
```

```
            IF (resloca+i\resvisi+i,
               mpga = mpga + 1
               mpun = mpun + 3
            ENDIF

            IF (resloca+i\resvisi+i,
               mpem = mpem + 1
               mpun = mpun + 1
            ENDIF

            IF (resloca+i\resvisi+i
               mppe = mppe + 1
            ENDIF
         ENDIF

         IF ((ALLT(mcodlie) = ALLT(codvisita) .AND. (ALLT(nivel) =ALLT(nivel)" .AND. (pgpdo = "
            mpju" mpju + 1
            IF (resloca"i\resvisi+i
               mppe = mppe + 1
            ENDIF

            IF (resloca+i\resvisi+i
               mpem = mpem + 1
               mpun = mpun + 1
            ENDIF

            IF (resloca+i\resvisi+i
               mpga = mpga + 1
               mpun = mpun + 3
            ENDIF
         ENDIF
      ENDFOR
      SELE 20
      GO e
      REPLACE puntos WITH mpun
      REPLACE pjugados WITH mpju
      REPLACE pperdidos WITH mppe
      REPLACE pganados WITH mpga
      REPLACE pempatados WITH mpem
   ENDIF
ENDFOR
DO WHILE .T.
   CLEAR
   STORE 0 TO i,sw
   ACTIVATE WINDOWS posi
   CLEAR
   SELE 2
   GO 1
   IF (clave1<> " ") .AND. (clave2<> " ")
      STORE aux2.clave TO mci
      SELE A
      SEEK(mci)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 20,30
      ENDIF
   ENDIF
   @22,5 GET op picture"@*BH C:\eysdepor\IMPPI;C:\eysdepor\PANTALLA;C:\eysdepor\BALGA" SIZE 7,19.3
   READ CYCLE
   IF op = 1
      DO vimppos IN C:\eysdepor\valeyi
   ENDIF
```

```
   IF op = 2
      DO vpanpos IN C:\sysdepor\volev1
   ENDIF
   IF op = 3
      DEACTIVATE WINDOWS posi
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
CLEAR
RETURN

RETURN
*: EOF: VOLEV.PRG
```

PROGRAMA VOLEY1.PRG

```
PROCEDURE valdecam
@1,0 TO 7,20 DOUBLE
@0,20  SAY 'DIRECTIVA DEL EQUIPO ' + ALLT(mnom)
@1,1   SAY 'INGRESE LA FECHA DE FUNDACION              : ' GET mfecha VALID !EMPTY(mfecha)) COLOR BG+/B, R/W
@2,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                      : ' GET mpresi PICT "@!" VALID !EMPTY(mpresi)) COLOR
GR+/B, R/W
@3,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO                  : ' GET mvice PICT "@!" VALID !EMPTY(mvice)) COLOR
GR+/B, R/W
@4,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                      :   GET msecre  PICT "@!" VALID !EMPTY(msecre)) COLOR
GR+/B, R/W
@5,1   SAY 'TESORERO DEL EQUIPO                        :   GET mteso  PICT "@!" VALID !EMPTY(mteso)) COLOR
GR+/B, R/W
READ

RETURN

PROCEDURE vgrequipos
STORE mcodi TO mcodi2
SELE 19
APPEND BLANK
REPLACE codiequipo WITH  mcodi
REPLACE nombre WITH mnom
REPLACE fechafunda WITH mfecha
REPLACE presidente WITH mpresi
REPLACE vicepresi WITH mvice
REPLACE tesorero WITH mteso
REPLACE secretario WITH msecre
&r  = "append general logotipo from "+c
&r
SELE 20
APPEND BLANK
REPLACE codiequipo WITH mcodi
REPLACE equipo WITH mnom
RETURN

PROCEDURE vcogelogo
DO WHILE .T.
   STORE " " TO p
   STORE 0 TO op6
   STORE SPACE(8) TO m.m1
   STORE " " TO c
   DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
   ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pat
   ACTI POPUP pat
```

```
   c = PROMPT()
   SELE 0
   GO 1
   p= "append general logoEQUIPO from " + c
   &p
   @7,19 TO 22,62 DOUBLE
   @8,23 SAY logoequipo STRETCH SIZE 13,33
   @24,7 GET opb FUNC "*T\ \ ESCOGER OTRO LOGO(\)SELECCIONAR ESTE LOGO" SIZE 3,25.16
   READ CYCLE
   IF opb = 1
      ACTIVATE WINDOW equipos
      LOOP
   ENDIF

   IF opb = 2
      SELE 0
      GO 1
      p= "append general logoequipo from " + c
      &p
      @7,19 TO 22,62 DOUBLE
      @8,23 SAY logoequipo STRETCH SIZE 13,33
      ACTIVATE WINDOW equipos
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE vpanequi
CLEAR
@2,20  SAY 'DIRECTIVA DEL EQUIPO ' + ALLT(mnom)
@1,1   SAY 'FECHA DE FUNDACION                    : '
@1,30 SAY mfecha
@2,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                 : ' + ALLT(mpresi)
@3,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO             : ' + ALLT(mvice)
@4,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                 : ' + ALLT(msecre)
@5,1   SAY 'TESORERO DEL EQUIPO                   : ' + ALLT(mteso)
SELE 0
GO 1
@8,20 SAY logoequipo STRETCH SIZE 16,40
RETURN

PROCEDURE vgrabaequi
SELE 10
SEEK (mcodi)
IF ( .NOT. EOF() .AND. ALLT(mcodi) = ALLT(codiequipo) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre))
   REPLACE fechafunda WITH mfecha
   REPLACE presidente WITH mpresi
   REPLACE vicepresi WITH mvice
   REPLACE tesorero WITH mteso
   REPLACE secretario WITH msecre
   p = "append general logoblob from " + c
   &p
ENDIF
SELE 20
SEEK (mcodi)
IF ( .NOT. EOF() .AND. ALLT(mcodi) = ALLT(codiequipo) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(equipo))
   SELE 20
   REPLACE codiequipo WITH mcodi
   REPLACE equipo WITH mnom
ENDIF
RETURN
```

```
PROCEDURE validequi
SELE 19
SEEK ALLTRIM(w.codi)
IF .NOT. EOF()
   CLEAR
   @1,0 TO 7,80 DOUBLE
   @2,12 SAY 'DIRECTIVA DEL EQUIPO ' + ALLTRIM(w.nom)
   @3,1  SAY 'INGRESE LA FECHA DE FUNDACION'              GET wfecha VALID (EMPTY(wfecha) .OR. CTOD('01/01/1900') < wfecha .AND. wfecha < DATE()) COLOR GR+/B, B/W
   @5,1  SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO'                      GET wpresi PICT "@!" VALID !EMPTY(wpresi) COLOR GR+/B, B/W
   @7,1  SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO'                  GET wvice PICT "@!" VALID !EMPTY(wvice) COLOR GR+/B, B/W
   @9,1  SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO'                      GET wsecre PICT "@!" VALID !EMPTY(wsecre) COLOR GR+/B, B/W
   @11,1 SAY 'TESORERO DEL EQUIPO'                        GET wtesor PICT "@!" VALID !EMPTY(wtesor) COLOR GR+/B, B/W
   READ
ENDIF
RETURN

PROCEDURE vcoquelo
DO WHILE .T.
   STORE ' ' TO i
   STORE 0 TO op6
   STORE SPACE(8) TO w.mi
   STORE " " TO q
   DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
   ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pat
   ACTI POPUP pat
   i = PROMPT()
   SELE 0
   GO i
   p= "append general logoEQUIPO from " + q
   &p
   @7,19 TO 23,62 DOUBLE
   @8,20 SAY logoequipo STRETCH SIZE 15,40
   @20,12 GET op6 FUNC '*\!' CAMBIAR DE LOGO..! PRIMERO ESTE LOGO SIZE 2,25,5
   READ CYCLE
   IF op6 = 1
      ACTIVATE WINDOW equi2
      LOOP
   ENDIF

   IF op6 = 2
      SELE 0
      GO i
      p= "append general logoequipo from " + q
      &p
      @7,19 TO 23,62 DOUBLE
      @8,20 SAY logoequipo STRETCH SIZE 15,40
      ACTIVATE WINDOW equi2
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE vbornaequi
SELE 19
K = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO K
```

```
   GO 1
   IF (ALLTRIM(codi) = ALLT codiequipo .AND. ALLT nom) = ALLT(nombre))
      DELETE
   ENDIF
ENDFOR
PACK
SELE 20
G = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO G
   GO i
   IF (ALLT vcodi) = ALLT codiequipo) .AND. ALLT vnom) = ALLT(equipo))
      DELETE
   ENDIF
ENDFOR
PACK
RETURN

PROCEDURE vreptotal
CLEAR
SELE D
STORE clave TO vcla
STORE clave2 TO vcla2
SELE 19
STORE 0 TO i,m,puntos
STORE SPACE(2)TO code
GO RECCOUNT()
STORE 0 TO swf
FOR i = 1 TO 3
   GO i
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)= 'V')
      swf = swf + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF swf 0
   FOR i= 1 TO 3
      GO i
      IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)= 'V')
         m = m + 1
         IF m = 1
            SELE 1
            STORE clave TO nom
            STORE clave2 TO campe
            SELE A
            SEEK (ALLTRIM(nom))
            IF (.NOT. EOF())
               wLEN=(ALLTRIM(liga))
               ancho = WCOLS()
               TEXT= liga
               IF s < ancho
                  TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS()))
                  long= LEN(ALLTRIM(liga))
               ENDIF
               inicio= (ancho/2)-(long/2)
               @1,inicio-8 SAY ALLTRIM(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
               @4,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
               @4,48 SAY campe FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
               @1,3 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9
               @1,64 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9
            ENDIF
            SELE 19
            GO i
```

```
            @6,0 SAY '-------------------------------------------------------------------------------'
            @7,0 SAY '      NOMBRE                FUNDACION     PRESIDENTE          VICEPRESIDENTE  '
            @8,0 SAY '--- ------------------------ ------------- ------------------- ------------------'
            @9+m,0 SAY nombre FONT 'ARIAL',8
            @9+m,28 SAY fechafunda FONT 'ARIAL',8
            @9+m,39 SAY presidente FONT 'ARIAL',8
            @9+m,60 SAY vicepresi FONT 'ARIAL',8
         ENDIF
         IF m > 15
            WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'
            m = 0
            CLEAR
         ENDIF
      ENDIF
   ENDFOR
ENDIF
IF (sw9 = 0)
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTEN NINGUN EQUIPO DE VOLEY'
ENDIF
WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR
RETURN

PROCEDURE vreparindi
CLEAR
SELE 0
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 19
STORE 0 TO a
a= RECCOUNT()
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO a
   GO i
   IF ((SUBSTR(codiequipo,1,1)= 'V')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
STORE 1 TO K
IF (sw9>0)
   SELE 0
   STORE clave TO nom
   STORE clave2 TO campe
   SELE A
   SEEK (ALLT(nom))
   IF .NOT. EOF()
      a=LEN(ALLT(liga))
      ancho = WCOLS()
      TEXT= liga
      IF a > ancho
         TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
         long= LEN(ALLT(liga))
      ENDIF
      inicio= (ancho/2)-(long/2)
   ENDIF
   @1,inicio-8  SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
   @2,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
   @3,48 SAY campe FONT 'arial',14 COLOR GR+/R*
   @1,2 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9
   @1,66 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9

   DO WHILE .T.
```

```
GO T
SELE 3
STORE clave TO nom
STORE claveC TO campo
SELE 4
SEEK (ALLT(nom))
IF .NOT. EOF()
   s=LEN(ALLT(liga))
   ancho = WCOLS()
   TEXT= liga
   IF s < ancho
      TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
      long= LEN(ALLT(liga))
   ENDIF
   inicio= (ancho/2)-(long/2)
ENDIF
SELE 1?
IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)='V')
   s=LEN(ALLT(nombre))
   ancho = WCOLS()
   TEXT= nombre
   IF s < ancho
      TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
      long= LEN(ALLT(nombre))
   ENDIF
   inicio= (ancho/2)-(long/2)
   @4,9,10 TO 10,65 CLEAR
   @6,2 TO 25,78 CLEAR
   @5,inicio-3 SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R*
   @7,1   SAY 'FECHA DE FUNDACION                                  :
   @7,50 SAY fechafunda
   @8,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                              : ' + ALLT(presidente)
   @9,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO                          : ' + ALLT(vicepresi)
   @10,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                              : ' + ALLT(secretario)
   @11,1   SAY 'TESORERO DEL EQUIPO                                : ' + ALLT(tesorero)
   @12,23 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 10,20
   @22,2 GET op picture @*H C:\sysdepor\SIGUIENT;C:\sysdepor\SALGA;C:\sysdepor\ANTERIOR' SIZE 7,15
   READ CYCLE
   IF op = 1
      K = K + 1
      DO WHILE (SUBSTR(codiequipo,1,1)<>'V')
         IF EOF()
            K = 1
         ELSE
            K = K + 1
         ENDIF
         GO K
      ENDDO
   ENDIF
   IF op = 2
      EXIT
   ENDIF

   IF op = 3
      K = K - 1
      DO WHILE (SUBSTR(codiequipo,1,1)<>'V')
         IF BOF()
            K = RECCOUNT()
         ELSE
            K = K - 1
         ENDIF
```

```
                SC .
             ENDDO
          ENDIF
       ELSE
          k = k + 1
          IF k = RECCOUNT()+1
             k = 1
          ENDIF
       ENDIF
    ENDDO
ENDIF
IF (sw9 != 0.
   WAIT WINDOWS  'NO HAY NINGUN EQUIPO VOLEY'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE vreplista()
CLEAR
SELE 1
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO i,m,p,cant,F
CLEAR
SELE 1
SET FILTER TO !DUBSTR(codigo,1,1) .
REPORT FORM D:\s_sdep\rlis1 TO PRINTER
RETURN

PROCEDURE vcla
PARA clave1
SELE 1
SELE 2
STORE clave TO mclm
STORE clv2 TO mcla2
SELE 1
STORE 0 TO i
go RECCOUNT()
STORE 0 TO sw9
FOR i = 1 TO p
   GO i
   IF !(SUBSTR(codigo,1,1  = 'V')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
STORE 1 TO y
IF (sw9!=0)
   SELE 2
   STORE clave TO mcm
   STORE clave2 TO cancl
   SELE 1
   SEEK ALLTRIM(cm
   IF (.NOT. EOF())
      x=LEN(ALLTRIM(liga))
      ancho = WCOLS()
      TEXT = liga
      IF x > ancho
         TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
         long= LEN(ALLTRIM(liga))
      ENDIF
      inicio= (ancho/2.)-(long/2)
   ENDIF
   @1,inicio-8  SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR GR+/R
```

```
@3,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'arial',14 COLOR GR+/B
@3,48 SAY campe FONT 'arial',14 COLOR GR+/B
@1,2 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9
@1,66 SAY logotipo STRETCH SIZE 5,9

DO WHILE .T.
   DO K
   SELE C
   STORE clave TO nom
   STORE claveC TO campe
   SELE A
   SEEK (ALLT(nom))
   IF .NOT. EOF()
      s=LEN(ALLT(liga))
      ancho = WCOLS()
      TEXT= liga
      IF s < ancho
         TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
         long= LEN(ALLT(liga))
      ENDIF
      inicio= (ancho/2)-(long/2)
   ENDIF
   SELE 19
   IF !SUBSTR(codiequipo,1,1)='N'
      s=LEN(ALLT(nombre))
      ancho = WCOLS()
      TEXT= nombre
      IF s < ancho
         TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
         long= LEN(ALLT(nombre))
      ENDIF
      inicio= (ancho/2)-(long/2)
      @4,0,10 TO 10,65 CLEAR
      @6,2 TO 25,78 CLEAR
      @5,inicio-8 SAY ALLT(TEXT) FONT 'ARIAL',16 COLOR BG+/B
      @7,1   SAY 'FECHA DE FUNDACION                    : '
      @7,50 SAY fechafunda
      @8,1   SAY 'PRESIDENTE DEL EQUIPO                 : ' + ALLT(presidente)
      @9,1   SAY 'VICEPRESIDENTE DEL EQUIPO             : ' + ALLT(vicepresi)
      @10,1   SAY 'SECRETARIO DEL EQUIPO                 : ' + ALLT(secretario)
      @11,1   SAY 'TESORERO DEL EQUIPO                   : ' + ALLT(tesorero)
      @13,28 SAY  logotipo  STRETCH SIZE 10,28
      @22,2 GET op PICTURE '@*H C:\sysdepor\SIGUIENT;C:\sysdepor\IMPRI;C:\sysdepor\ANTERIOR' SIZE 7,15,
      READ CYCLE
      IF op = 4
         X = X - 1
         DO WHILE (SUBSTR(codiequipo,1,1) = 'N')
            IF EOF()
               X = 1
            ELSE
               X = X - 1
            ENDIF
            GO X
         ENDDO
      ENDIF

      IF op = 2
         STORE codiequipo TO mcodie
         STORE nombre TO mnom
         SET FILTER TO (mcodie= codiequipo) .AND. (nombre = mnom )
         REPORT FORM C:\sysdepor\indivi TO PRINTER
```

```
            SET FILTER TO
            EXIT
         ENDIF

         IF
            = + 1
            DO WHILE
               IF SOPO
                  = RECCOUNT()
               ELSE
                  = - 1
               ENDIF
               LOOP
            ENDDO
         ENDIF
      ELSE
         = + 1
         IF = RECCOUNT() + 1
            = 1
         ENDIF
      ENDIF
   ENDDO
ENDIF
IF  = 0
   WAIT WINDOW "NO HAY NINGUN EQUIPO VOLEY"
ENDIF
RETURN

PROCEDURE
DO WHILE .T.
   STORE " " TO p
   STORE 0 TO opé
   STORE BRAILLE TO
   STORE  TO
   DEFI POPUP pal FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE t.*
   ON SELE POPUP pal DEACT POPUP pal
   ACTI POPUP pal
   = PROMPT()
   SELE 0
   GO 1
   p= "append general foto, from " + q
   &p
   @1,47 TO 17,78
   @2,45 SAY foto, STRETCH SIZE 14,30

   @21,1 SET opé FUNC  AT  "ESCOGER ESTA FOTO  O E DIBUJAR CON FOTO  SIZE 1,15,1
   READ CYCLE
   IF opé = 1
      LOOP
   ENDIF
   IF opé = 2
      SELE 2
      GO 1
      p= "append general fotoj from " + q
      &p
      @1,47 TO 17,78
      @2,45 SAY foto, STRETCH SIZE 14,30
      EXIT
   ENDIF

   IF opeJ
```

```
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE grabaje
SELE 16
APPEND BLANK
REPLACE numecarnet WITH REGNO()
REPLACE equipo WITH mnome
REPLACE codigoequi WITH mcodi
REPLACE codigojuga WITH mcodi
REPLACE nombre WITH mnom
REPLACE apellido WITH mape
REPLACE posicion WITH mpos
REPLACE fechadena WITH mfecha
REPLACE lugardena WITH mlug
REPLACE cedula WITH mced
REPLACE direccion WITH mdir
REPLACE telefono WITH mtel
R = "Append general foto from "+q
&r
RETURN

PROCEDURE vpidejuga
@1,1 TO 21,79
@1,47 TO 17,78
@2,2 SAY 'NOMBRE : ' + ALLTRIM( mnom ) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'Arial',9
@3,2 SAY 'POSICION DEL JUGADOR                    : ' COLOR BG+/B FONT 'Arial',9
@4,2 GET mpos PICT '@!' VALID !EMPTY(mpos) COLOR R/W FONT 'Arial',12
@5,2 SAY 'FECHA DE NACIMIENTO                     : ' COLOR BG+/B FONT 'Arial',9
@6,2 GET mfecha VALID !EMPTY(mfecha) COLOR R/W FONT 'Arial',12
@7,2 SAY 'LUGAR DE NACIMIENTO                     : ' COLOR BG+/B FONT 'Arial',9
@8,2 GET mlug PICT '@!' VALID !EMPTY(mlug) COLOR R/W FONT 'Arial',12
@12,2 SAY 'CEDULA                                 : ' COLOR BG+/B FONT 'Arial',9
@13,2 GET mced PICT '9999999999' COLOR R/W FONT 'Arial',12
@15,2 SAY 'DIRECCION                              : ' COLOR BG+/B FONT 'Arial',9
@16,2 GET mdir PICT '@!' VALID !EMPTY(mdir) COLOR R/W FONT 'Arial',12
@18,2 SAY 'TELEFONO                               : ' COLOR BG+/B FONT 'Arial',9
@19,2 GET mtel PICT '999-9999' COLOR R/W FONT 'Arial',12
READ
STORE DATE() TO mdat
mdad = YEAR(DATE()) - YEAR(mfecha)
@4,47 SAY 'Edad :
@19,52 SAY mdad PICT '99 años' COLOR B/W FONT 'Arial',12
RETURN

PROCEDURE grabae2
SELE 16
STORE 0 TO re,i
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (ALLT(mcodi)+ALLT(codigojuga)) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre) .AND. ALLT(mape) = ALLT(apellido) .AND.
ALLT(mcodi)+ALLT(codigoequi))
      REPLACE equipo WITH mnome
      REPLACE codigoequi WITH mcodi
      REPLACE codigojuga WITH mcodi
      REPLACE nombre WITH mnom
      REPLACE apellido WITH mape
      REPLACE posicion WITH mpos
```

```
      REPLACE fechadena WITH mfecha
      REPLACE lugardena WITH mlnac
      REPLACE cedula WITH mcedu
      REPLACE direccion WITH mdir
      REPLACE telefono WITH mtel
      &r = "append general foto from "+q
      &r
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE pinefo2
DO WHILE .T.
   STORE " " TO p
   STORE 0 TO opé
   STORE SPACE(8) TO m.p1
   STORE " " TO q
   DEFI POPUP pal FROM 3,1 PROMPT FILES LIKE *.fpt
   ON SELE POPUP pal DEACT POPUP pal
   ACTI POPUP pal
   p = PROMPT()
   SELE 0
   GO 1
   &r = "append general foto; from " + p
   &r
   @1,47 TO 17,78
   @2,45 SAY foto; STRETCH SIZE 14,32
   @25,0 GET opé FUNC "*" " ESCOGER OTRA FOTO  SELECCIONAR SETY FOTO" SIZE 0,28,12
   READ CYCLE
   IF opé = 1
      LOOP
   ENDIF
   IF opé = 2
      SELE 2
      GO 1
      &r = "append general foto; from " + q
      &r
      @1,47 TO 17,78
      @2,45 SAY foto; STRETCH SIZE 14,32
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE pidepu2
@1,4 TO 21,76
@1,47 TO 17,78
@2,3  SAY "NOMBRE :    " + ALLT(mnom) +      " ALLT(mape) FONT "arial",9
@5,3  SAY "POSICION DEL JUGADOR                    : " COLOR GR+/B FONT "arial",9
@4,3  GET mpos PICT "3 " VALID "EMPTY(mpos)" COLOR R/W FONT "arial",12
@6,3  SAY "FECHA DE NACIMIENTO                     : " COLOR GR+/B FONT "arial",9
@7,3  GET mfecha VALID ( EMPTY(mfecha) COLOR R/W FONT "arial",12
@9,3 SAY "LUGAR DE NACIMIENTO                      : " COLOR GR+/B FONT "arial",9
@10,3 GET mlnac PICT "@!" VALID (!EMPTY(mlnac)) COLOR R/W FONT "arial",12
@12,3 SAY "CEDULA                                  : " COLOR GR+/B FONT "arial",9
@13,3 GET mcedu PICT "9999999999-9" COLOR R/W FONT "arial",12
@15,3 SAY "DIRECCION                               : " COLOR GR+/B FONT "arial",9
@16,3 GET mdir  PICT "@ " VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT "arial",12
@18,3 SAY "TELEFONO                                : " COLOR GR+/B FONT "arial",9
@19,3 GET mtel  PICT "999-999"  COLOR R/W FONT "arial",12
READ
```

```
STORE DATE() TO edad
edad = YEAR(DATE()) - YEAR(mfecha)
@15,47 SAY 'Edad :
@19,50 SAY edad PICT '99 años ' COLOR R/W FONT 'arial',12
RETURN

PROCEDURE sorteajuga
SELE 14
STORE 0 TO k
GO RECCOUNT()
FOR i = 1 TO 7
   GO i
   IF (ALLTRIM(codi)=ALLTRIM(codigojuga) .AND. ALLTRIM(num) = ALLTRIM(numero) .AND. ALLTRIM(base) = ALLTRIM(posicion) .AND.
ALLTRIM(macate) = 0 )
      DELETE
   ENDIF
ENDFOR
PACK
RETURN

PROCEDURE preparaju
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO c
STORE SPACE(40) TO j
STORE SPACE(1) TO i1,p1,p4,i2
STORE SPACE(10) TO cadena,cade2
DEFINE WINDOWS equi FROM 0,0 TO 23,80 PANEL TITLE ' D E S A R R O L L A D O   P O R   J O R G E   M E J I A '
ACTIVATE WINDOWS equi
SELE 5
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO z
SELE 14
STORE SPACE(7) TO codie
GO TOP
STORE 0 TO re,cm,sw1,sw10
g = RECCOUNT()
SELE 13
GO RECCOUNT()
FOR i = 1 TO 5
   GO i
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1)<>'V')
      sw1 = sw1 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw1 0)
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='V')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,2 PROMPT FIELD TRANSFORM nombre, 'ÁÉÍÓÚÁÉÍÓÚÑñÜüáéíóúáéíóúÑñÜü' +
                + TRANSFORM(presidente, 'ÁÉÍÓÚÁÉÍÓÚÑñÜüáéíóúáéíóúÑñÜü' )
      TITLE '                              ESCOJA UN EQUIPO                              '
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodie
   SET FILTER TO
   STORE SPACE(20) TO mnom, mape
   STORE SPACE(12) TO mdir
   STORE SPACE(10) TO mcate
   STORE SPACE(15) TO mpos,mlnac
   STORE DATE() TO mfecna
   STORE SPACE(7) TO mcod1,mcod2,mcod3
   STORE 0 TO mjuego1,mtel,mmcar,mcodu,sw10,m
```

```
SELE 16
re = RECCOUNT
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ALLT(codigoequi) =ALLT(middle)
      sw10 = sw10 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw10>0)
   FOR i = 1 TO e
      GO i
      IF (ALLT(middle)=ALLT(codigoequi))
         a = a + 1
         IF a = 15
            SELE 6
            STORE clave TO nom
            STORE clave2 TO nomle
            SELE 1
            SEEK ALLT(nom)
            IF .NOT. EOF()
               grupo = ALLT(liga)
               middle = MIDDLE()
               TEXT liga
               IF a = 1
                  TEXT LEFT JUSTIFIED
                  liga = ALLT(liga)
               ENDIF
               ENDTEXT
               @1,1 FILL TO 2,2
               @1,10 SAY ALLT(EDIT) FONT 'ARIAL',14 COLOR BR+/B
               @1,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'arial',14 COLOR BR+/B
               @4,43 SAY liga FONT 'arial',14 COLOR BR+/B
            ENDIF
            SELE 16
            @1,27 SAY nomle FONT 'arial',14 COLOR BR+/B
            GO i
            @10,1 TO 19,80 PANEL
            @11,2 SAY 'NOMBRE :' + ALLT(nombre) + ' ' + ALLT(apellido) FONT 'arial',12
            @10,2 SAY 'POSICION DEL JUGADOR' : ' COLOR BR+/B FONT 'arial',12
            @12,22 SAY posicion
            @14,2 SAY 'FECHA DE NACIMIENTO' : ' COLOR BR+/B FONT 'arial',12
            @14,22 SAY fechademe
            @16,2 SAY 'LUGAR DE NACIMIENTO' : ' COLOR BR+/B FONT 'arial',12
            @16,22 SAY lugardeme
            @18,2 SAY 'CEDULA' : ' COLOR BR+/B FONT 'arial',12
            @16,22 SAY cedula
            @20,2 SAY 'DIRECCION' : ' COLOR BR+/B FONT 'arial',12
            @20,22 SAY direccion
            @22,2 SAY 'TELEFONO' : ' COLOR BR+/B FONT 'arial',12
            @22,22 SAY telefono
            @24,2 SAY 'EDUPEI' : ' COLOR BR+/B FONT 'arial',12
            @24,22 SAY edupei
            STORE DATE() TO edad
            edad = YEAR(DATE()) - YEAR(fechademe)
            @21,2 SAY 'Edad :'
            @26,22 SAY edad PICT '99 años' COLOR R/W FONT 'arial',12
            @12,52 TO 23,80 DOUBLE
            @11,27 SAY 'Foto STRETCH SIZE 17,27
            WAIT WINDOW 'ENTER) Ir Linea ESCAPE) Detener'
            IF (LASTKEY() = 27)
               CLEAR
            ENDIF
```

```
                IF ( LASTKEY() = 27 )
                   ...
                ENDIF

             ENDIF
          ENDIF
          IF m.x = 13
             WAIT WINDOWS "PRESIONE UNA TECLA"
             ... = 2
          ELSE
          ENDIF
       ENDIF
    ENDIF
    IF sw12 = 2
       WAIT WINDOWS "NO EXISTE NINGUN EQUIPO"
    ENDIF
ENDIF
IF sw2 = 2
   WAIT WINDOWS "NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE ESE"
ENDIF
RETURN

PROCEDURE ayuda
SET TITLE OFF
STORE " " TO i
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p1,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO codequipo,codmodulo
STORE .N. TO ...
DEFINE WINDOWS equi1 FROM 2,0 TO 22,60 PANEL TITLE [illegible]
ACTIVATE WINDOWS equi1
SELE 0
STORE clave TO m.cla
STORE cla_ej TO ...
STORE 0 TO p

SELE 16
STORE SPACE(7) TO m.codig
GO TOP
STORE 0 TO ...
p = RECCOUNT()

DO ...
i = RECNO()
FOR ... = 1 TO i
   GO ...
   IF SUBSTR(codigo,1,1) = "V"
      ... = ... + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF ... > 0

   SET FILTER TO SUBSTR(codigo,1,1) = "V"
   DEFINE POPUP equ FROM 3,5 PROMPT FIELD TRANSFORM(...,"@!") [illegible]
            + "TRANSFORM(...,"@!")" [illegible]
      TITLE "                    ESCOJA UN EQUIPO                    "
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codequipo TO m.codig
   SET FILTER TO
   SELE 16
```

```
   nR = RECCOUNT()
   FOR i = 1 TO nR
      GO i
      IF !DELETED()
         ?? CHR(32)
      ENDIF
   ENDFOR
   IF nW10=2
      SET FILTER TO (ALLTRIM(codigobarbi) = ALLTRIM(codbi)
      REPORT FORM C:\ edson\cedula.frx TO PRINTER
      SET FILTER TO
   ENDIF
   IF nW10=3
      WAIT WINDOWS  NO EXISTE NINGUN USUARIO
   ENDIF
ENDIF
IF nW7 = 3
   WAIT WINDOWS  NO EXISTE NINGUN EQUIPO DE VOLEY
ENDIF
RETURN

PROCEDURE vcageteam
DO WHILE .T.
   STORE " " TO p
   STORE 0 TO ope
   STORE SPACE(5) TO a,v1
   STORE " " TO a
   DEFI POPUP pal FROM 3,1 PROMPT FIELD LIKE *.dbf
   ON SELE POPUP pal DEACT POPUP pal
   ACTI POPUP pal
   a = PROMPT()
   RELE P
   DO
   p= "append general fotos *.* " + a
   &p
   @2,45 SAY fotos STRETCH SIZE 14,32
   @22,2 GET ope picture"@*h \\DAMELAP LA FOTO;;ESCOGER ESTA FOTO  SIZE 1,12,11
   READ CYCLE
   IF ope = 1
      LOOP
   ENDIF
   IF ope = 2
      RELE P
      DO 1
      p= "append general fotos from " + a
      &p
      @2,45 SAY fotos STRETCH SIZE 14,32
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE vgrarbi
SELE F
APPEND BLANK
REPLACE codigobarbi WITH modulo
REPLACE nombre WITH v_nom
REPLACE apellido WITH nape
REPLACE ciudad WITH mciu
REPLACE cedula WITH mcedu
REPLACE direccion WITH mdir
```

```
REPLACE escalafon WITH mesca
R  = 'append general foto from "+q
&r
RETURN

PROCEDURE vpidearbi
@3,2  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(mnom) + ' ' + ALLT(mape) FONT 'arial' ,2
@5,2  SAY 'ESCALAFON                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',5
@6,2  GET mesca PICT "@!" VALID {|'EMPTY(mesca)} COLOR R/W FONT 'arial',12
@8,2  SAY 'CIUDAD DE RESIDENCIA                         : 'COLOR GR+/B FONT 'arial',7
@9,2  GET mciu PICT "@!" VALID {|'EMPTY(mciu)} COLOR R/W FONT 'arial',12
@11,2 SAY 'CEDULA                                       : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',5
@12,2 GET mceda PICT "999999999 9" COLOR R/W FONT 'arial',12
@14,2 SAY 'DIRECCION                                    : ' COLOR GR+/B FONT 'arial',7
@15,2 GET mdir  PICT "@!" VALID {|'EMPTY(mdir)} COLOR R/W FONT 'arial',12
READ
RETURN

PROCEDURE vgrabarn2
SELE F
STORE 0 TO re,a
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF !ALLT(mcodia)=ALLT(codigoarbi) .AND. ALLT(mnom) = ALLT(nombre) .AND. ALLT(mape) = ALLT(apellido)
      REPLACE codigoarbi WITH mcodia
      REPLACE nombre WITH mnom
      REPLACE apellido WITH mape
      REPLACE ciudad WITH mciu
      REPLACE cedula WITH mceda
      REPLACE direccion WITH mdir
      REPLACE escalafon WITH mesca
      R  = 'append general foto from "+q
      &r
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE vaidefoa2
DO WHILE .T.
   STORE " " TO p
   STORE 0 TO opb
   STORE SPACE(8) TO m.a1
   STORE " " TO q
   DEFI POPUP pat FROM 0,1 PROMPT FILES LIKE *.bmp
   ON SELE POPUP pat DEACT POPUP pal
   ACTI POPUP pat
   q = PROMPT()
   SELE 0
   GO 1
   p= "append general fotoa from " + q
   &p
   @1,1 TO 21,79
   @1,40 TO 17,78
   @2,45 SAY fotoa STRETCH SIZE 14,30
   @24,2 GET opé picture'@*Th \<ESCOGER OTRA FOTO;\<ELEGIR ESTA FOTO' SIZE 3,30,14
   READ CYCLE
   IF opb = 1
      LOOP
   ENDIF
   IF opé = 2
```

```
      SELE 0
      GO 1
      DE "Keyboard general failure Press " + q
      &q
      @1,1 TO 24,78
      @1,43 TO 17,75
      @2,45 SAY "Idea STRETCH SIZE 14,32
      EXIT
   ENDIF
ENDDO
RETURN

PROCEDURE validar2
@1,1 TO 24,78
@1,47 TO 17,73
@7,1  SAY "CEDULA "          + ALLT(v_ced) + "  " + ALLT(v_ape) FONT "Arial",8
@9,2  SAY  "DESCRIPCION                                    :  COLOR GR+/B FONT "Arial",10
@6,2  SET mesa PICT "@!" VALID (!EMPTY(mesa)) COLOR R/W FONT "Arial",10
@8,2  SAY  "CIUDAD DE RESIDENCIA                           :  COLOR GR+/B FONT "Arial",9
@7,2  SET cell PICT "@!"VALID (!EMPTY(cell)) COLOR R/W FONT "Arial",12
@10,2 SAY "CELULAR                                         :  COLOR GR+/B FONT "Arial",9
@12,2 SET ncel PICT "999999999 9  COLOR R/W FONT "Arial",12
@14,2 SAY "DIRECCION                                       :  COLOR GR+/B FONT "Arial",9
@16,2 SET mdir  PICT "@!" VALID (!EMPTY(mdir)) COLOR R/W FONT "Arial",12
READ
RETURN

PROCEDURE vbuscarel
SELE 5
k= RECCOUNT()
FOR i = 1 TO k
   GO i
   IF !ALLT(mcodigo)$ALLT(codigoarbi) .AND. ALLT(mtipo) = ALLT(tabla).AND. ALLT(mape) = ALLT(apellido)
      DELETE
   ENDIF
ENDFOR
PACK
RETURN

PROCEDURE creavar
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO q
STORE SPACE(45) TO p1
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena1
DEFINE WINDOW wrb FROM 0,0 TO 32,80 PANEL TITLE  C O N S U L T A S  D E  G R A D O S
ACTIVATE WINDOW wrb
SELE 1
STORE clave TO mcla
STORE clave1 TO mcla1
STORE 0 TO p

SELE 5
STORE SPACE(7) TO mcodia,de
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,m,sw3
p = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO p
   GO i
   IF (!SUBSTR(codigoarbi,1,1)= "V")
      sw3 = sw3 + 1
```

```
   ENDIF
ENDFOR
IF (sw#0).
   FOR i# 1 TO p
      SE =
      IF =  1?
         SELE 0
         STORE clave TO rcm
         STORE clave0 TO cadle
         SELE A
         SEEK(rcm)
         IF .NOT. EOF
            s=LEN(ALLTRIM(liga))
            ancho = WCOLS()
            TEXT= liga
            IF s > ancho
               TEXT= LEFT(TEXT,WCOLS())
               longa LEN ALLTRIM(liga)
            ENDIF
            inicio= (ancho/2)-(long/2)
         ENDIF
         @1,inicio+0 SAY ALLTRIM(TEXT) FONT "ARIAL",14 COLOR GR+/B
         @4,22 SAY "COMPROBANTE" FONT "arial",14 COLOR GR+/B
         @4,42 SAY Hoja FONT "arial",14 COLOR GR+/B
         SELE 0
         @6,0 SAY [redacted]
         @7,0 SAY "      NOMBRE          APELLIDO       ESCALAFON          CIUDAD DE RESIDENCIA
         @12,0 SAY [redacted]
         ja =COUNT(ALLT(cadycadena),"|")
         IF ja > 0
            [redacted]
            @11+w,0 SAY nombre FONT "ARIAL",8
            @11+w,24 SAY apellido FONT "ARIAL",8
            @11+w,38 SAY escalafon FONT "ARIAL",8
            @11+w,59 SAY ciudad FONT "ARIAL",8
         ENDIF
      ENDIF
      IF p = 15
         WAIT WINDOW "PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR"
         p = 0
         CLEAR
      ENDIF
   ENDFOR
ENDIF
WAIT WINDOW "PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR"
IF sw1 = 0
   WAIT WINDOW "NO EXISTE NINGUN ARBITRO"
ENDIF
RETURN

PROCEDURE preliminar
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO a
STORE SPACE(40) TO p
STORE SPACE(1) TO p0,p1,p4,p5
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
STORE "N" TO sn
DEFINE WINDOW ar6 FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE  [redacted]
ACTIVATE WINDOW ar6
SELE 0
STORE clave TO cole
```

```
STORE clave2 TO wclave
STORE 0 TO sw0,p
SELE F
p = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO p
   GO i
   IF (SUBSTR(codigoarbol,1,1)= 'V'
      sw0 = sw0 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw0 <>0
   SET FILTER TO SUBSTR(codigoarbol,1,1)='V'
   REPORT FORM C:\e_sagpo\arbolvde TO PRINTER
   SET FILTER TO
ENDIF
IF sw0 = 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN ARBOL'
ENDIF
DEACTIVATE WINDOWS ...
RETURN

PROCEDURE vgrabar
SELE 5
APPEND BLANK
REPLACE codigoarbol WITH wcodi
REPLACE nombre WITH wnom
REPLACE dimensione WITH wdime
REPLACE direccion WITH wdir
REPLACE material WITH wmate
RETURN

PROCEDURE validacion
SELE 5
SEEK(ALLT(wcla))
@2,48 SAY 'Registros ENCONTRADOS' GET ...
SELE 5
@1,1 TO 24,78
@3,2  SAY 'NOMBRE :    ' + ALLT(wnom) FONT 'Arial',9
@5,2  SAY 'DIMENSIONES                                    ' COLOR GR+/B FONT 'Arial',9
@6,2  GET wdime PICT '@' VALID ' EMPTY(wdime) ' COLOR R/W FONT 'Arial',12
@8,2  SAY 'MATERIAL                                       ' COLOR GR+/B FONT 'Arial',9
@9,2  GET wmate PICT '@' VALID  'EMPTY(wmate) ' COLOR R/W FONT 'Arial',12
@11,2 SAY 'DIRECCION                                      ' COLOR GR+/B FONT 'Arial',9
@12,2 GET wdir  PICT '@' VALID  EMPTY(wdir)   COLOR R/W FONT 'Arial',12
READ
RETURN

PROCEDURE grabacar
SELE 5
STORE 0 TO re
*p = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (ALLT(wcodi)=ALLT(codigoarbol) .AND. ALLT(wnom) = ALLT(nombre))
      REPLACE codigoarbol WITH wcodi
      REPLACE nombre WITH wnom
      REPLACE dimensione WITH wdime
      REPLACE direccion WITH wdir
      REPLACE material WITH wmate
   ENDIF
ENDFOR
```

```
RETURN

PROCEDURE validaaZ
SELE A
SEEK&wcla
IF .NOT. EOF()
   @2,45 SAY logotipo STRETCH SIZE 17,22
ENDIF
SELE B
@1,1 TO 21,78
@2,2  SAY 'NOMBRE '       + ALLT(nom) FONT 'Ar
@5,2  SAY 'DIMENSIONES                                    ' COLOR GR+/B FONT 'Arial',9
@6,2  GET wcla PICT "@!" VALID (EMPTY(wcla) .OR. SEEK(wcla)) COLOR B/W FONT 'Arial',12
@8,2  SAY 'MATERIAL                                       ' COLOR GR+/B FONT 'Arial',9
@9,2  GET wcala PICT "@!" VALID (EMPTY(wcala) .OR. SEEK(wcala)) COLOR B/W FONT 'Arial',12
@11,2 SAY 'DIFICULTAD                                     ' COLOR GR+/B FONT 'Arial',9
@12,2 GET wdif  PICT "@!" VALID (EMPTY(wdif) .OR. SEEK(wdif)) COLOR B/W FONT 'Arial',12
READ
RETURN

PROCEDURE Borra
SELE B
GO PRIMERO
DO WHILE .NOT. EOF()
   SELE A
   IF (ALLT(wcodigo)=ALLT(codicancha) .AND. (ALLT(nom) = ALLT(nombre)))
      DELETE
   ENDIF
ENDDO
PACK
RETURN

PROCEDURE Creamos
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO a
STORE SPACE(80) TO p
STORE SPACE(1) TO p2,p3,p4,p5
STORE SPACE(12) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOW ca6 FROM 0,3 TO 22,80 PANEL TITLE " D E S A R R O L L A D O  P O R  M I G U E L  A N
ACTIVATE WINDOW ca6
SELE B
STORE clave TO wcla
STORE clave2 TO wcla2
STORE 2 TO p,f
SELE B
STORE SPACE(1) TO wcodigo
GO TOP
STORE 0 TO re,sw,sw9
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   SELE B
   IF (SUBSTR(codicancha,1,1)="V")
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw9 > 0
   FOR i= 1 TO re
      SELE B
      IF # < 15
         SELE C
         STORE clave TO nom
```

```
      SELE A
      SEEK(nom)
      IF .NOT. EOF()
         aELEN(ALLTRIM(liga))
         ancho = WCOL()-1
         TEXT= liga
         IF a > ancho
            TEXT= LEFT(TEXT,WCOL()-1)
            liga= RIGHT(liga,a-ancho)
         ENDIF
         @1,inicio SAY ALLTRIM(TEXT) FONT 'ARIAL',14 COLOR BG+/B
      @4,22 SAY 'CAMPEONATO' FONT 'Arial',14 COLOR BG+/B
      @4,48 SAY wliga FONT 'Arial',14 COLOR BG+/B
      SELE 0
      @6,0 SAY ---------- ---------- ---------- ----------
      @7,2 SAY        NOMBRE          DIRECCION        DIMENSIONES             MATERIAL
      @12,2 SAY ---------- ---------- ---------- ----------
      de #SUBSTR,ALLTRIM(cadena),1,1)
      IF de = 'x'
         a = a + 1
         @11+a,2 SAY nombre FONT 'ARIAL',8
         @11+a,24 SAY direccion FONT 'ARIAL',8
         @11+a,38 SAY dimensiones FONT 'ARIAL',8
         @11+a,57 SAY material FONT 'ARIAL',8
      ENDIF
   ENDIF
   IF i = 10
      WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'
      a = 0
      CLEAR
   ENDIF
ENDFOR
WAIT WINDOWS 'PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR'
ENDIF
IF sw# = 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUNA CANCHA'
ENDIF
DEACTIVATE WINDOWS cab
RETURN

PROCEDURE xreplace
SET STATUS BAR OFF
STORE " " TO a
STORE SPACE(40) TO b
STORE 'N' TO sw
STORE SPACE(1) TO a1,a2,a3,a4
STORE SPACE(10) TO cadena,cadena2
DEFINE WINDOWS cab FROM 0,0 TO 20,80 PANEL TITLE ' I N G R E S O   D E   D A T O S '
ACTIVATE WINDOWS cab
SELE 0
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO p,m

SELE 3
STORE 0 TO re,sw,sw2
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
```

```
   IF (SUBSTR(codicancha,1,1)='X')
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw9 > 0
   SET FILTER TO (SUBSTR(ALLTRIM(codicancha),1,1)= 'X')
   REPORT FORM C:\e\sdepo\canchas TO PRINTER
   SET FILTER TO
ENDIF
IF sw9 <= 0
   WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUNA CANCHA'
ENDIF
RETURN

PROCEDURE valor1
SET ESCAPE OFF
SET ECHO OFF
DELE 1
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
STORE 0 TO sw8,sw10,i,x,re
DELE 19
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codiequipo,1,1) = 'X')
      sw8 = sw8 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw8 > 0
   SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='X')
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD nombre + ' ' + presidente
      TITLE ' ESCOJA UN EQUIPO'
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codiequipo TO mcodie
   SET FILTER TO
   SET CONSOLE OFF
   DELE 19
   e = RECCOUNT()
   FOR i = 1 TO e
      GO i
      IF SUBSTR(codiequipo,1,1)= 'X'
         sw10 = sw10 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF sw10 > 0
      SET FILTER TO (ALLT codiequipo = ALLT(mcodie))
      REPORT FORM C:\e\sdepo\jugadores TO PRINTER
      SET FILTER TO
   ENDIF
   IF sw10 <= 0
      WAIT WINDOWS 'NO EXISTE NINGUN JUGADOR'
   ENDIF
ENDIF
IF sw8 <= 0
   WAIT WINDOWS ' NO EXISTE NINGUN EQUIPO
ENDIF
RETURN

PROCEDURE imprmir
```

```
SET STATUS OFF
SET ECHO OFF
SELE 0
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcle2
STORE 0 TO sw9,sw10,i,j,re
SELE 19
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF (SUBSTR(codigoequipo,1,1)=
      sw9 = sw9 + 1
   ENDIF
ENDFOR
IF sw9 >0
   SET FILTER TO (SUBSTR(codigoequipo,1,1)=
   DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD codigo + " " + descripcion
      TITLE " EQUIPOS EN EL PC"
   ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
   ACTIVATE POPUP ayuda
   STORE codigoequipo TO mcodigo
   SET FILTER TO
   SELE 16
   s = RECCOUNT()
   FOR i = 1 TO s
      GO i
      IF (SUBSTR(codigoequipo,1,1)=
         sw10 = sw10 + 1
      ENDIF
   ENDFOR
   IF sw10 >0
      SET FILTER TO (ALLT(codigo)$ALLT(codigoequipo))
      DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD descripcion + " " + str(i,1)
         TITLE " EQUIPOS EN LABORDE"
      ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
      ACTIVATE POPUP ayuda
      STORE codigoequipo TO mcodigo
      SET FILTER TO
      SET CONSOLE OFF
      SET FILTER TO (ALLT(codigoequipo) $ ALLT(mcodigo)) .AND. (ALLT(codigo)$ALLT(codigoequipo))
      REPORT FORM C:\FOXPRO\equipos TO PRINTER
      SET FILTER TO
   ENDIF
   IF sw10= 0
      WAIT WINDOWS "NO EXISTE NINGUN LABORDE
   ENDIF
ENDIF
IF sw9 =0 .
   WAIT WINDOWS "NO EXISTE NINGUN EQUIPO"
ENDIF
RETURN

PROCEDURE vgrabal
SELE 24
FOR i = 1 TO 11
   IF (jugador[i]
      APPEND BLANK
      REPLACE nombre WITH jugador[i]
      REPLACE equipo WITH mico
      REPLACE numero WITH numero[i]
      REPLACE codigo[i] WITH mcodi
```

```
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE vgraba2
SELE 24
FOR i = 1 TO 11
   IF (jugador[i] <> ' ')
      APPEND BLANK
      REPLACE nombre WITH jugador[i]
      REPLACE equipo WITH mvis
      REPLACE numero WITH numero[i]
      REPLACE codipart1 WITH mcodi
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE vgraba3
conta = 0
SELE 24
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((ALLT(codipart1) = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mloc)))
      conta = conta + 1
      REPLACE nombre WITH jugador[CONTA]
      REPLACE equipo WITH mloc
      REPLACE numero WITH numero[CONTA]
      REPLACE codipart1 WITH mcodi
   ENDIF
   IF conta = con11
      i = re
   ENDIF
ENDFOR
RETURN


PROCEDURE vgraba4
conta = 0
SELE 24
re = RECCOUNT()
FOR i = 1 TO re
   GO i
   IF ((ALLT(codipart1) = ALLT(mcodi)) .AND. (ALLT(equipo)=ALLT(mvis)))
      conta = conta + 1
      REPLACE nombre WITH jugador[CONTA]
      REPLACE equipo WITH mvis
      REPLACE numero WITH numero[CONTA]
      REPLACE codipart1 WITH mcodi
   ENDIF
   IF conta = con11
      i = re
   ENDIF
ENDFOR
RETURN

PROCEDURE vbanpos
DEFINE WINDOWS CONS FROM 0,0 TO 32,80 PANEL TITLE 'POSICION DE LOS EQUIPOS EN EL CAMPEONATO' FONT 'CUTIER
ACTIVATE WINDOWS CONS
SELE 20
SET FILTER TO (SUBSTR(codiequipo,1,1)='V')
```

```
BROWSE FIELDS equipo, pjugados:H= 'P.J.',ppersdobs:H= 'P.P.',pempatados:H= 'P.E.',pganados:H= 'P.G.',punto
NOAPPEND NOEDIT
SET FILTER TO
DEACTIVATE WINDOWS ICONS
RETURN

PROCEDURE simppos
SELE 20
SET FILTER TO !SUBSTR(codigoequipo,...) = '1'
REPORT FORM C:\resultados\posi TO PRINTER
SET FILTER TO
RETURN

PROCEDURE agregacamp
SELE 21
GO regis
REPLACE nomb WITH mjugador
REPLACE codigoequipo WITH mcodequi
REPLACE ca  WITH mjugados
REPLACE arbitro WITH mjugar
REPLACE arbi WITH mgoma
REPLACE numeparti WITH nuapar
REPLACE confecha WITH 'X'
REPLACE fechapar WITH mfe
STORE 0 TO ,,fe,,e
SELE 1
re = RECCOUNT()
IF re = 0
   APPEND BLANK
   REPLACE fechavol WITH mfe
ENDIF

IF re > 0
   FOR i = 1 TO re
      GO i
      IF !after(fechavol)
         ee = 1
      ENDIF
   ENDFOR
ENDIF

IF ee = 1
   APPEND BLANK
   REPLACE fechavol WITH mfe
ENDIF
RETURN

PROCEDURE vparticipar
CLEAR
SELE 1
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 33
p = RECCOUNT()
GO 1
STORE 0 TO perporfe
STORE fechapar TO mfe1
GO BOTTOM
STORE fechapar TO mfe2

SELE 6
```

```
SET FILTER TO !SUBSTR(codcuenta,1,1)='1'
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,5 PROMPT FIELD cuenta + ' ' + descripcion
   TITLE " ESCOJA UNA CUENTA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE codcuenta TO cuenta
STORE DATE() TO mfe
SELE 2
SET FILTER TO (DAY(fechaval)=1)
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,5 PROMPT FIELD fechaval
   TITLE " ESCOJA UNA FECHA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE fechaval TO mfe
SET FILTER TO
SELE 22
DEFINE WINDOWS cam2 FROM 8,0 TO 38,80 PANEL TITLE 'FECHAS' FONT 'Modern',8
ACTIVATE WINDOWS cam2
SET FILTER TO (fechapar = mfe1 .AND. !DELETED() .AND. !SUBSTR(codigocuenta,1,1)='1' .AND. codfechapar = '001'.
 SUBSTR(codigocuenta,1,1)='1')
BROWSE FIELDS can,detalle,vlej,tara
SET FILTER TO
DEACTIVATE WINDOWS cam2
RETURN

PROCEDURE clavecliente
SELE 22
GO TOP
DEFINE WINDOWS cam2 FROM 8,0 TO 38,80 PANEL TITLE 'FECHAS' FONT 'Modern',8
ACTIVATE WINDOWS cam2
SET FILTER TO (codfechapar='001')
BROWSE FIELDS can,detalle,vlej,tara, fechaparcial for .t.
SET FILTER TO
DEACTIVATE WINDOWS cam2
RETURN

PROCEDURE cparticular
CLEAR
SELE 2
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SEEK cc
   * ESCOJUNTO
GO 1
STORE 0 TO parporfe
STORE fechapar TO mfe1
GO BOTTOM
STORE fechapar TO mfe2

GO 1
STORE DATE() TO mfe
SELE 1
SET FILTER TO (DAY(fechaval)=1)
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,5 PROMPT FIELD fechaval
   TITLE " ESCOJA UNA FECHA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE fechaval TO mfe
SET FILTER TO
SELE 22
DEFINE WINDOWS cam2 FROM 8,0 TO 38,80 PANEL TITLE 'FECHA' FONT 'Modern',8
```

```
ACTIVATE WINDOWS cant
SET FILTER TO (fechapar = mfe) .AND. (ALLTRIM(mcodigo)+ALLTRIM(codigoanchar) .AND. SUBSTR(codigopar,1,1)=
BROWSE FIELDS par.codigo,...,par.des
DEACTIVATE WINDOWS cant
SET FILTER TO
RETURN

PROCEDURE vimpcaca
CLEAR
SELE 0
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 27
p = RECCOUNT()
GO 1
STORE 0 TO parporfe
STORE fechapar TO mfe1
DO WHILE
STORE fechapar TO mfe2

SELE 3
SET FILTER TO !SUBSTR(codigoanchar,1,1)='V'
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD  subcue  + ' ' + descripcion.
   TITLE " SELECCIONE UNA CANCHA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE codigoanchar TO codigo
STORE DATE() TO mfe
SELE 1
SET FILTER TO !DAY(fechavali)=0
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,6 PROMPT FIELD fechavali
   TITLE " SELECCIONE UNA FECHA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE fechavali TO mfe
SET FILTER TO
SELE 27
SET FILTER TO ((fechapar = mfe) .AND. (ALLTRIM(mcodigo)+ALLTRIM(codigoanchar)) .AND. !DAY(fechapar)=0) .AND.
(SUBSTR(codigopar,1,1)='V'))
REPORT FORM C:\sysdepor\fecha1 TO PRINTER
SET FILTER TO
DO WHILE

PROCEDURE vimpbcam
SELE 27
GO TOP
SET FILTER TO ((DAY(fechapar) = 0) .AND. (SUBSTR(codigopar,1,1)='V'))
REPORT FORM C:\sysdepor\fecha2 TO PRINTER
SET FILTER TO
RETURN

PROCEDURE vimpfcam
CLEAR
SELE 0
STORE clave TO mcla
STORE clave2 TO mcla2
SELE 27
p = RECCOUNT()
GO 1
STORE 0 TO parporfe
STORE fechapar TO mfe1
```

```
GO BOTTOM
STORE fechapar TO mfec

SELE 3
STORE DATE() TO mfe
SELE 1
SET FILTER TO  DA(fechapar)  2.
DEFINE POPUP ayuda FROM 2,5 PROMPT FIELD fecha...
   TITLE " CODIGO CHA FECHA"
ON SELECTION POPUP ayuda DEACTIVATE POPUP ayuda
ACTIVATE POPUP ayuda
STORE fechapar TO mfe
SET FILTER TO
GO 6 27
SET FILTER TO (fechapar = mfec .AND.  cofecha =  x   .AND. (SUBSTR(codigo,...,1) = "
REPORT FORM 2,ejecutar" fecha2 TO PRINTER
SET FILTER TO
RETURN


* EOF: VOLEY1.PRG
```

PROGRAMA CLAVES.PRG

```
PROCEDURE futbol
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   SELE 1
   GO 1
   DEFINE WINDOW claves FROM 0,0 TO 30,80 PANEL TITLE "MANEJO DE CLAVES"
   ACTIVATE WINDOW claves
   IF  clave#  "  .AND. (clave2 = " ")
      STORE clave TO mcl
      SELE 2
      SEEK(mcl)
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY "Equipo  ESTADO SIZE 20,50
      ENDIF
   ENDIF
   SELE 1
   GO 1
   IF (opfutbol='1')
      STORE 0 TO op
      @24,0 GET op PICTURE "@*H \<Salir;Ingresar;Consulta;Modificar;Eliminar;Grabar" SIZE 5,12,5
      READ CYCLE
      IF op= 1
         DEFINE WINDOW prim6 FROM 4,-70 TO 8, 1 PANEL TITLE "INGRESO DE NUEVA CLAVES"
         ACTIVATE WINDOW prim6
         CLEAR
         mf= 0
         DO WHILE .T.
            FOR  i= 1 TO 5
               MOVE WINDOW  prim6 TO 4,0+i
            ENDFOR
            STORE SPACE(2) TO mclave2
            @1,2  SAY "INGRESE NUEVA CLAVE  " GET mclave2 PICT "@!" VALID  EMPTY(mclave2)  COLOR GR+ 5, R+/
            READ
            FOR  i= 1 TO 5
               MOVE WINDOW  prim6 TO 4,0 i
            ENDFOR
```

```
            DEACTIVATE WINDOW pru_1
            SELE 25
            GO 1
            a1 = SUBSTR(clave2.1,1
            a2 = SUBSTR(clave2.2,1
            a3 = SUBSTR(mclave2,3,1
            a4 = SUBSTR(clave2,4,1
            REPLACE clave WITH a1
            REPLACE c4ta WITH a2
            REPLACE c7ma WITH a3
            REPLACE ult0ma WITH a4
            EXIT
         ENDDO
      ENDIF

      IF opc=2
         SELE 25
         GO 1
         REPLACE defaultbol WITH ' '
      ENDIF

      IF opc=3
         DEACTIVATE WINDOWS claves
         EXIT
      ENDIF
   ENDIF

   IF  defaultbol = 'X'
      STORE 2 TO i44
      DO WHILE SUBSTR('Bienvenido Sistema Facturacion Ventas',i44,1) <> ' '
      ?CHR(7)+CHR(7)
      IF i44=1
         SELE 25
         GO 1
         REPLACE defaultbol WITH ' '
         SET SYSMENU TO DEFAULT
         SET SYSMENU OFF
         MENU BAR prom,7   *NOTE Indica el # de opciones del MENU principal
         MENU 1, men1,7,6  && declaracion del primer submenu
         MENU 6, menu,1,1  && declaracion del sexto submenu
      ENDIF

      IF i44=3
         DEACTIVATE WINDOWS claves
         EXIT
      ENDIF
   ENDIF

ENDDO

PROCEDURE basquet
SET STATUS BAR OFF
DO WHILE .T.
   SELE 0
   GO 1
   DEFINE WINDOWS claves FROM 0,0 TO 10,80 PANEL TITLE 'MANEJO DE CLAVES'
   ACTIVATE WINDOWS claves
   IF (clave1 = ' ') .AND. (clave2 = ' ')
      STORE aux2.clave TO mcl
      SELE 4
      SEEK(mcl)
```

```
   IF .NOT. EOF()
      @2,15 SAY 'Logística' STYLE 'B+I' SIZE 20,50
   ENDIF
ENDIF
SELE 25
GO 1
IF !a_basquet
   STORE @ TO op
   @24,5 GET op PICTURE '@*HN \!Cambiar;\!Activar;Salir' SIZE 5,23,5
   READ CYCLE
   IF op= 1
      DEFINE WINDOW prin FROM 4, 70 TO 6, 0 PANEL TITLE 'INGRESE DE NUEVO CLAVES
      ACTIVATE WINDOW prin
      CLEAR
      SET ESC ON
      DO WHILE .T.
         FOR i= 1 TO 5
            MOVE WINDOW prin TO 4,i
         ENDFOR
         STORE SPACE(0) TO mcl1, m1
         @1,2 SAY 'INGRESE NUEVA CLAVE ' GET m1 PICT '!' VALID !EMPTY(m1)
         READ
         FOR i= 1 TO 5
            MOVE WINDOW prin TO 4,i+1
         ENDFOR
         DEACTIVATE WINDOW prin
         SELE 25
         GO 1
         a1 = SUBSTR(nclave1,1,2)
         a2 = SUBSTR(nclave1,3,2)
         a3 = SUBSTR(nclave1,5,2)
         a4 = SUBSTR(nclave1,7,2)
         REPLACE clv1 WITH a1
         REPLACE clv2 WITH a2
         REPLACE clv3 WITH a3
         REPLACE clv4 WITH a4
         EXIT
      ENDDO
   ENDIF

   IF op= 2
      SELE 25
      GO 1
      REPLACE acbasquet WITH ' '
   ENDIF

   IF op= 3
      DEACTIVATE WINDOWS claves
      EXIT
   ENDIF
ENDIF

IF !acbasquet
   STORE @ TO op44
   @24,5 GET op44 PICTURE '@*HN \!\!Cambiar;\!Activar;\!Salir' SIZE 5,22,5
   READ CYCLE
   IF op44= 2
      SELE 25
      GO 1
      REPLACE acbasquet WITH '*'
      SET SYSMENU TO DEFAULT
```

```
        SET SYSMENU OFF
        MENU BAR pron,7   NOTE indica el # de opciones del MENU principal
        MENU 1, mer1,7,6  && declaracion del primer submenu
        MENU 6, mer6,1,1  && declaracion del sexto submenu
     ENDIF

     IF pp44= 2
        DEACTIVATE WINDOWS claves
        EXIT
     ENDIF
  ENDIF

ENDDO

PROCEDURE volley
SET STAT S BAR OFF
DO WHILE .T.
   SELE 0
   GO 1
   DEFINE WINDOWS claves FROM 8,0 TO 20,32 PANEL TITLE 'MANEJO DE CLAVES
   ACTIVATE WINDOWS claves
   IF (clave= " ") .AND. (clave2= " ")
      STORE &CAMPO.clave TO a1
      SELE 0
      OPEN.mbl.
      IF .NOT. EOF()
         @2,15 SAY 'Usuario' STYLE BIZE 10,03
      ENDIF
   ENDIF
   SELE 25
   GO 1
   IF (acvolley= " ")
      STORE 0 TO cc
      @2,5 GET ll PICTURE '@*' 'Cambiar' Send 1 of ... Size 3,10,0
      READ CYCLE
      IF cc= 1
         DEFINE WINDOW prin FROM 4,30 TO 8,42 PANEL TITLE 'INGRESO DE NUEVA CLAVE
         ACTIVATE WINDOW prin
         CLEAR
         cla= 0
         DO WHILE .T.
            FOR i= 1 TO 5
               MOVE WINDOW prin TO 4,30-i
            ENDFOR
            STORE SPACE 0 TO mclave3
            @1,2 SAY 'INGRESE NUEVA CLAVE ' GET mclave3 PICT "!" VALID ( SWETP(),cla=cla+1, IIF( cla=5, .T.
            READ
            FOR i= 1 TO 5
               MOVE WINDOW prin TO 4,26 i
            ENDFOR
            DEACTIVATE WINDOW prin
            SELE 25
            GO 1
            a1 = SUBSTR(mclave3,1,2)
            a2 = SUBSTR(mclave3,3,2)
            a3 = SUBSTR(mclave3,5,2)
            a4 = SUBSTR(mclave3,7,2)
            REPLACE c3ra WITH a1
            REPLACE cata WITH a2
            REPLACE c5na WITH a3
            REPLACE c12va WITH a4
```

```
            EXIT
         ENDDO
      ENDIF

      IF op= 2
         SELE 25
         GO 1
         REPLACE acvoley WITH ' '
      ENDIF

      IF op= 3
         DEACTIVATE WINDOWS claves
         EXIT
      ENDIF
   ENDIF

   IF (acvoley()'t')
      STORE 0 TO op44
      @24,5 GET op44 PICTURE '@th \\\<Cambiar;\<Activar;\<Salir' SIZE 5,20,5
      READ CYCLE
      IF op44= 2
         SELE 25
         GO 1
         REPLACE acvoley WITH 't'
         SET SYSMENU TO DEFAULT
         SET SYSMENU OFF
         MENU BAR pron,7   NOTE indica el # de opciones del MENU principal
         MENU 1, men1,7,6  &&  declaracion del primer submenu
         MENU 6, men6,1,1  &&   declaracion del sexto submenu
      ENDIF

      IF op44= 3
         DEACTIVATE WINDOWS claves
         EXIT
      ENDIF
   ENDIF

ENDDO
t: EOF: CLAVES.PRG
```

CAPITULO IV

CAPITULO IV

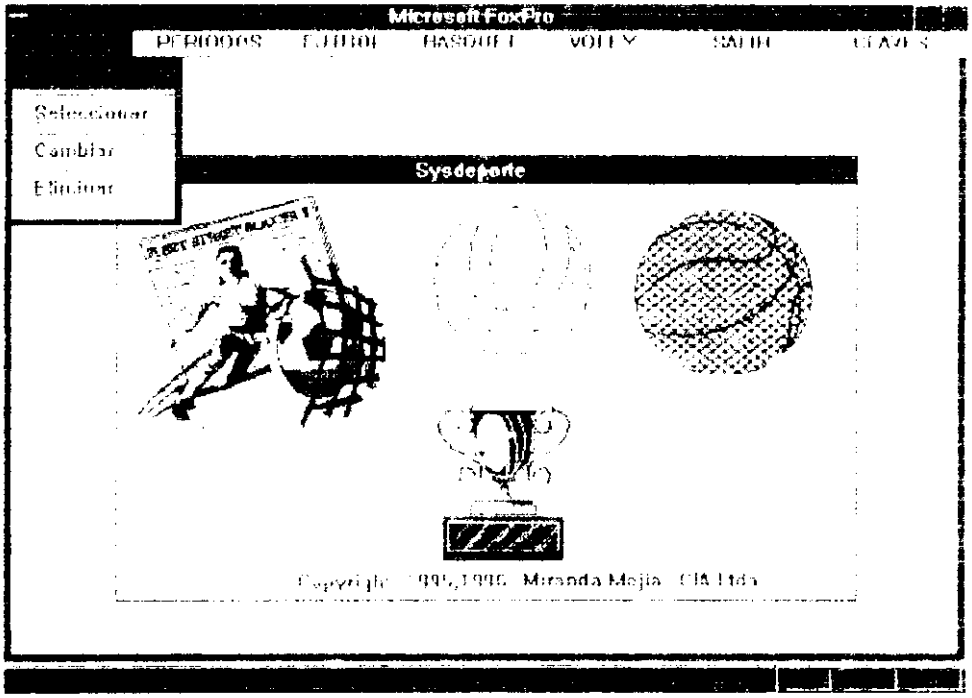
4.- MANUAL DEL USUARIO.

El manual de usuario esta destinado a quienes se encargaran del manejo del sistema; para lo cual suponemos que dicho usuario o usuarios no tienen conocimiento del manejo del mismo.

Para lo cual empezaremos explicando desde el momento del ingreso a windows, para lo cual se tipea en el prompt:

CD WINDOWS.

Lo cual nos llevara al directorio de windows para ejecutarlo tipeamos en el prompt el archivo ejecutable de windows WIN, lo cual hara que ingresemos a windows, al inicio saldran los diferentes grupos de trabajo que contiene el windows, para escoger el que contenga el Foxpro para Windows, nos movemos de grupo en grupo con las teclas Ctrl + F6, al ubicarnos en el grupo que se identifique con el Foxpro, damos un Enter, lo cual hara que los elementos del grupo se despleguen en una ventana, para movernos entre los diferentes elementos utilizamos las teclas de direccción, y damos un Enter cuando nos encontremos en el elemento rotulado como FOXPRO, en este momento se ejecutara el Foxpro llevandonos primeramente a la Ventana de comandos de este, en el cual debemos tipear lo siguiente:



Antes de continuar diremos que cada opción dentro de las barras de menú tienen una tecla caliente que es la letra que aparece subrayada y esto quiere decir que al presionar esta letra se ingresa a dicha opción.

A continuación detallaremos las opciones del menú LIGAS:

4.1.1 CREAR.- Está opción sirve para crear una nueva Liga Deportiva Cantonal, al seleccionarla será necesario ingresar todos los datos concernientes a la Liga como son Presidente, Vicepresidente, Directiva de los Comites, al crear una Liga en el disco duro se creara un directorio con las iniciales de la Liga.

Tecla Caliente: Letra C.

4.1.2 SELECCIONAR.- Esta segunda opción nos permite escoger y habilitar para su uso Ligas ya existentes, al escoger esta opción aparecerán en un menú todas las Ligas existentes la cual permite seleccionar cualquiera de ellas mediante las flechas de dirección y presionando Enter

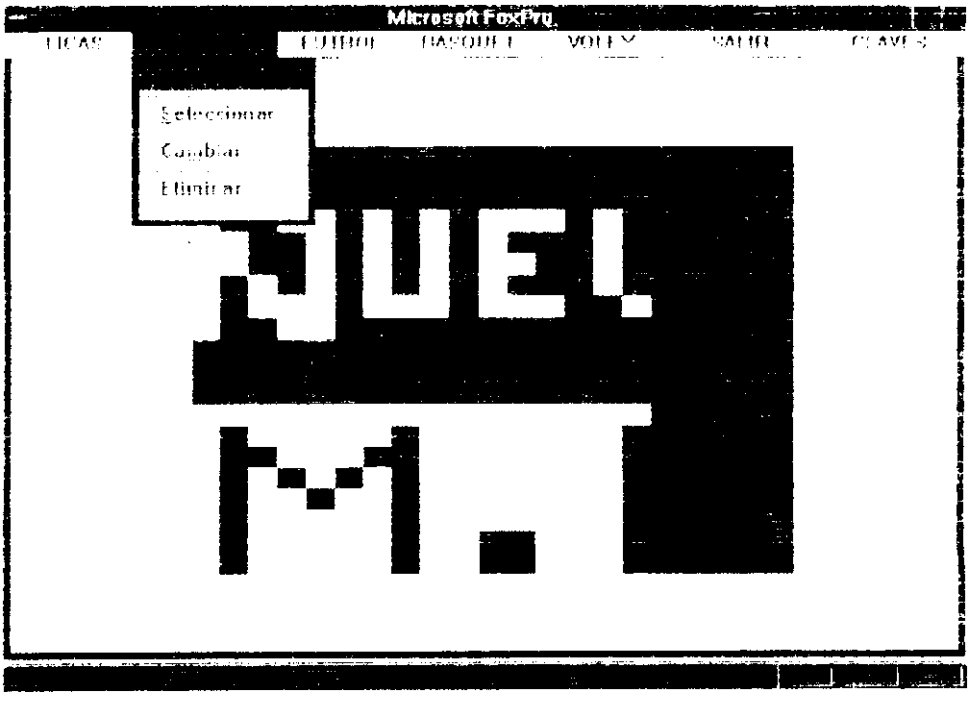
Tecla Caliente: Letra S.

4.1.3 CAMBIAR.- La tercera opción permite cambiar los datos de una Liga ya existente.

Tecla Caliente: Letra M.

4.1.4 ELIMINAR.- Está última opción permite borrar una Liga ya existente al escoger esta opción se borrarán tanto la Liga como los períodos que en ella estaban creados.

Tecla Caliente: Letra E.



4.2 PERIODOS.- Luego de seleccionar o crear una Liga se activara el menú de PERIODOS puesto que una vez escogido una Liga solo en ese momento se puede realizar cualquier operación con los periodos los PERIODOS contiene las siguientes opciones:

4.2.1 CREAR.- Esta primera opción nos permitirá crear un periodo en una Liga que esta previamente abierta. Al crear un periodo, se creara un subdirectorio dentro de la Liga con el nombre del periodo dentro de este se copiara todas las bases de datos, y se pondrán en uso las mismas
Tecla Caliente: Letra C

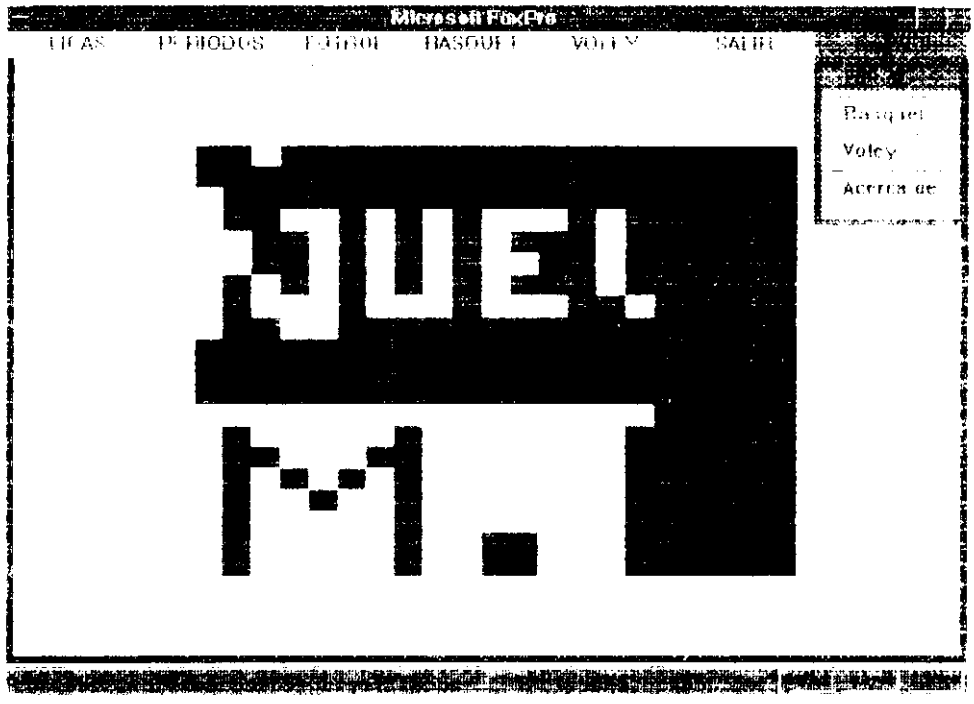
4.2.2 SELECCIONAR.- Permite seleccionar un periodo ya existente al seleccionar un periodo se ponen en uso las bases de datos que se encuentran dentro de este
Tecla Caliente: Letra S.

4.2.3 CAMBIAR.- Mediante esta opción podremos cambiar el nombre del periodo
Tecla Caliente: letra M

4.2.4 ELIMINAR.- Está última opción nos permite borrar los periodos existentes de una Liga.
Tecla Caliente: Letra E

Cabe anotar que una vez seleccionado una Liga y escogido el período con el cual vamos a trabajar se activaran las opciones FUTBOL, BASQUET, VOLEY y CLAVES DEL MEN PRINCIPAL.

Antes de mencionar los menús de FUTBOL BASQUET y VOLEY debemos detallar el menú de CLAVES, puesto que en base al estado en que este se encuentre se podrá acceder a las opciones antes mencionadas, así diremos que el menú de CLAVES tiene las siguientes opciones.



4.3 CLAVES.- Este menú permite controlar las claves de FUTBOL BASQUET y VOLEY, a continuación detallaremos cada una de estas.

4.3.1 FUTBOL.- Al ingresar a está opción se encontrara las siguientes subopciones las cuales son CAMBIAR ACTIVAR DESACTIVAR

4.3.1.1 CAMBIAR.- Mediante esta opción podemos cambiar la clave de acceso de la opción FUTBOL.

4.3.1.2 ACTIVAR.- Al elegir esta opción podremos activar la clave de acceso para la barra de menú de FUTBOL lo que quiere decir que cada vez que presionemos enter en la opción de FUTBOL tendremos que ingresar la clave de acceso.

4.3.1.3 DESACTIVAR.- Caso contrario al anterior esta opción permitirá desactivar la clave de acceso a la barra de menú de FUTBOL motivo por el cual la barra siempre estará activada.

4.3.2 BASQUET.- Al ingresar a está opción se encontrara las siguientes subopciones las cuales son CAMBIAR ACTIVAR DESACTIVAR

4.3.2.1 CAMBIAR.- Mediante esta opción podemos cambiar la clave de acceso de la opción BASQUET.

4.3.2.2 ACTIVAR.- Al elegir esta opción podremos activar la clave de acceso para la barra de menú de BASQUET. lo que quiere decir que cada vez que presionemos enter en la opción de BASQUET tendremos que ingresar la clave de acceso.

4.3.2.3 DESACTIVAR.- Caso contrario al anterior esta opción permitirá desactivar la clave de acceso a la barra de menú de BASQUET, motivo por el cual la barra siempre estará activada.

4.3.3 VOLEY.- Al ingresar a esta opción se encontrara las siguientes subopciones las cuales son:

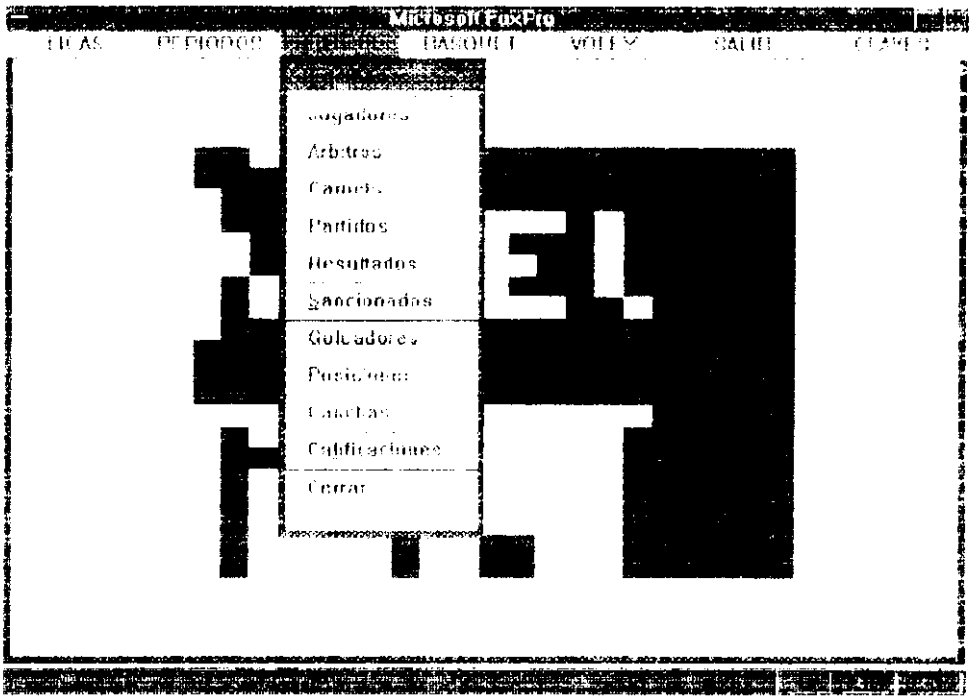
CAMBIAR, ACTIVAR, DESACTIVAR

4.3.3.1 CAMBIAR.- Mediante esta opción podemos cambiar la clave de acceso de la opción VOLEY.

4.3.3.2 ACTIVAR.- Al elegir esta opción podremos activar la clave de acceso para la barra de menú de VOLEY lo que quiere decir que cada vez que presionemos enter en la opción de VOLEY tendremos que ingresar la clave de acceso.

4.3.3.3 DESACTIVAR.- Caso contrario al anterior esta opción permitirá desactivar la clave de acceso a la barra de menú de VOLEY, motivo por el cual la barra siempre estará activada.

Con estos antecedentes podremos detallar las opciones FUTBOL, BASQUET y VOLEY.


Microsoft FoxPro
Arbitros
Partidos
Resultados
Sancionados
Cerrar

4.4.1.3 BORRAR.- Borra un equipo ya existente.

4.4.1.4 CONSULTA.- Realiza reportes por pantalla y por impresora de los equipos de fútbol de la Liga.

4.4.1.5 SALIR.- Sale del menú de equipos.

4.4.2.- JUGADORES.- Está opción se encarga del manejo de todo lo que respecta al control de jugadores , esta contiene las siguientes alternativas CREAR, CAMBIAR, BORRAR, CONSULTAS y SALIR.
Tecla Caliente: Letra J.

4.4.2.1 CREAR.- Aquí podemos crear un jugador de un equipo de fútbol

4.4.2.2 CAMBIAR.- Sirve para cambiar los datos de un jugador de un equipo

4.4.2.3 BORRAR.- Borra un jugador de un equipo de fútbol.

4.4.2.4 CONSULTA.- Consultamos jugadores de fútbol por pantalla e impresora.

4.4.2.5 SALIR.- Sale del menú de jugadores.

4.4.3 ARBITROS.- Mediante está opción podemos controlar todo respecto

a al manejo de arbitros, está opción permite elegir entre las siguientes opciones: CREAR, CAMBIAR, CONSULTAR, SALIR.

Tecla Caliente: Letra A.

4.4.3.1 CREAR.- Crea un arbitro para el campeonato de fútbol.

4.4.3.2 CAMBIAR.- Cambio los datos de un arbitro de fútbol existente.

4.4.3.3 BORRAR.- Borra un arbitro de fútbol.

4.4.3.4 CONSULTAR.- Realiza reportes de arbitros de fútbol por pantalla e impresora.

4.4.3.5 SALIR - Sale del menú de arbitros

4.4.4 CARNETS.- Esta opción controla los reportes de carnets estos se pueden realizar por dos alternativas: POR EQUIPOS, INDIVIDUAL

4.4.4.1 POR EQUIPOS.- Sirve para realizar los reportes de carnets de todo un equipo de fútbol.

4.4.4.2 INDIVIDUAL.- Sirve para imprimir un jugador de un equipo en particular.

4.4.5 PARTIDOS.- Esta opción sirve para controlar todo lo referente a las fechas del campeonato de fútbol, contiene las siguientes opciones: CREAR, INGRESAR, BORRE, CONSULTE, SALGA.

Tecla Caliente: Letra P

4.4.5.1 CREAR.- Sirve para crear las fechas del campeonato de fútbol

4.4.5.2 INGRESAR.- Cabe recalcar que la opción de crear solamente colocará el local y visitante, mientras que esta opción el resto de información respecto a las fechas del campeonato

4.4.5.3 BORRE.- Borra todas las fechas del campeonato de fútbol

4.4.5.4 CONSULTAR - Realiza consultas de las fechas por impresora o por pantalla

4.4.5.5 SALIR.- Sale del menú de partidos.

4.4.6 RESULTADOS.- Sirve para ingresar los resultados de los partidos de fútbol y tiene las siguientes opciones: CREAR, CAMBIAR, CONSULTAR, SALIR.

Tecla Caliente: Letra R

4.4.6.1 CREAR.- Sirve para ingresar los resultados de un partido.

4.4.6.2 CAMBIAR.- Cambia los resultados de un partido ya creado.

4.4.6.3 CONSULTA.- Consulta los resultados de un partido por pantalla e impresora.

4.4.6.4 SALIR.- Sale del menú de resultados.

4.4.7 SANCIONADOS.- Sirve para controlar los sancionados del campeonato de fútbol. las opciones que contiene son TODO EL CAMPEONATO, POR EQUIPOS y SALIR.
Tecla Caliente. Letra S.

4.4.7.1 TODO EL CAMPEONATO.- Sirve para consultar todos los sancionados del campeonato por pantalla e impresora.

4.4.7.2 POR EQUIPO.- Reporta los sancionados por equipos por pantalla e impresora.

4.4.7.3 SALIR.- Sale del menú de sancionados.

4.4.8 GOLEADORES.- Controla el reporte de los goleadores del campeonato de fútbol. Existen dos opciones: TODO EL CAMPEONATO, POR EQUIPO, SALIR.
Tecla Caliente. Letra G.

4.4.8.1 TODO EL CAMPEONATO.- Reporta los goleadores de todo el campeonato por pantalla e impresora.

4.4.8.2 POR EQUIPOS.- Reporta los goleadores de un equipo por pantalla e impresora

4.4.8.3 SALIR.- Sale del menú de goleadores.

4.4.9 POSICIONES.- Controla las posiciones de los equipos de fútbol, tiene las siguientes opciones: IMPRESORA, PANTALLA y SALIR.

4.4.9.1 IMPRESORA.- Reporta las posiciones de los equipos por impresora.

4.4.9.2 PANTALLA.- Reporta las posiciones de los equipos por pantalla

4.4.9.3 SALIR.- Sale del menú de posiciones

4.4.10 CANCHAS.- Controla todo respecto al modulo de canchas y tiene las siguientes opciones: CREAR, CAMBIAR, BORRAR, CONSULTAR y SALIR.

Tecla Caliente: Letra C

4.4.10.1 CREAR.- Crea una cancha de fútbol.

4.4.10.2 CAMBIAR - Cambia los datos de una cancha ya existente

4.4.10.3 BORRAR.- Borra una cancha.

4.4.10.4 CONSULTAR - Consulta las canchas por pantalla e impresora

4.4.10.5 SALIR.- Sale del menú de canchas.

4.4.11 CALIFICACIONES.- Controla las calificaciones de las canchas en cada fecha. existen las siguientes opciones. CREAR. CAMBIAR BORRAR CONSULTA y SALIR

Tecla Caliente Letra L

4.4.11.1 CREAR.- Crea un formulario de calificaciones

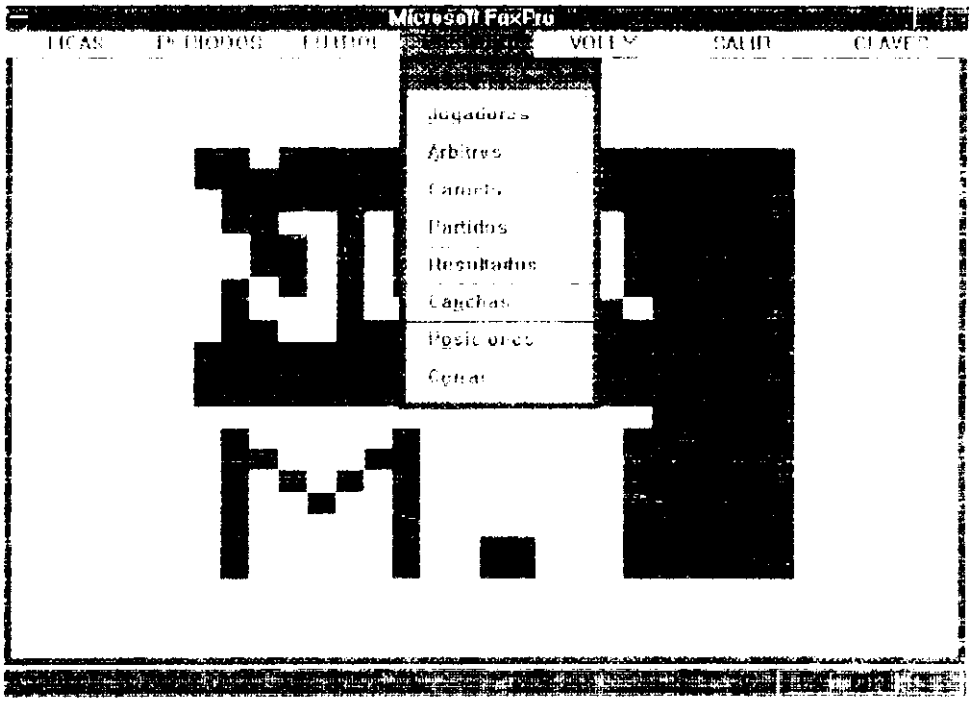
4.4.11.2 CAMBIAR.- Cambia un formulario ya existente

4.4.11.3 BORRAR.- Borra un formulario ya existente

4.4.11.4 CONSULTA.- Consulta formularios por pantalla e impresora.

4.4.11.5 SALIR.- Sale del menú de calificaciones.

4.4.12.- CERRAR.- Sirve para cerrar la barra del menú de fútbol



4.5 BASQUET.- La barra de menú de BASQUET contiene las siguientes subopciones. EQUIPOS, JUGADORES, ARBITROS, CARNETS PARTIDOS, RESULTADOS, CANCHAS, POSICIONES, CERRAR.

4.5.1 EQUIPOS.- La opción de equipos, permite controlar todo lo que compete al control de equipos, este consta de las siguientes subopciones: CREAR, CAMBIAR, BORRAR, CONSULTAS, SALIR

Tecla Caliente: Letra E

4.5.1.1 CREAR.- Está opción sirve para crear un equipo de basquet, al escoger esta opción, será necesario ingresar los datos de los equipos

4.5.1.2 CAMBIAR.- Cambia los datos de un equipo ya existente.

4.5.1.3 BORRAR.- Borra un equipo ya existente.

4.5.1.4 CONSULTA.- Realiza reportes por pantalla y por impresora de los equipos de fútbol de la Liga.

4.5.1.5 SALIR.- Sale del menú de equipos.

4.5.2.- JUGADORES.- Está opción se encarga del manejo de todo lo que respecta al control de jugadores , esta contiene las siguientes alternativas: CREAR, CAMBIAR, BORRAR, CONSULTAS y SALIR.
Tecla Caliente: Letra J.

4.5.2.1 CREAR.- Aquí podemos crear un jugador de un equipo de basquet.

4.5.2.2 CAMBIAR.- Sirve para cambiar los datos de un jugador de un equipo.

4.5.2.3 BORRAR.- Borra un jugador de un equipo de basquet.

4.5.2.4 CONSULTA.- Consultamos jugadores de basquet por pantalla e impresora.

4.5.2.5 SALIR.- Sale del menú de jugadores.

4.5.3 ARBITROS.- Mediante está opción podemos controlar todo respecto a al manejo de arbitros. está opción permite elegir entre las siguientes opciones: CREAR, CAMBIAR, CONSULTAR, SALIR.

Tecla Caliente: Letra A

4.5.3.1 CREAR.- Crea un arbitro para el campeonato de basquet

4.5.3.2 CAMBIAR.- Cambio los datos de un arbitro de basquet existente

4.5.3.3 BORRAR.- Borra un arbitro de basquet.

4.5.3.4 CONSULTAR.- Realiza reportes de arbitros de basquet por pantalla e impresora

4.5.3.5 SALIR.- Sale del menú de arbitros

4.5.4 CARNETS.- Esta opción controla los reportes de carnets estos se pueden realizar por dos alternativas: POR EQUIPOS, INDIVIDUAL.

4.5.4.1 POR EQUIPOS.- Sirve para realizar los reportes de carnets de todo un equipo de basquet.

4.5.4.2 INDIVIDUAL.- Sirve para imprimir un jugador de un equipo en particular

4.5.5 PARTIDOS.- Esta opción sirve para controlar todo lo referente a las

4.5.3 ARBITROS.- Mediante está opción podemos controlar todo respecto a al manejo de arbitros. esta opción permite elegir entre las siguientes opciones: CREAR, CAMBIAR CONSULTAR SALIR.

Tecla Caliente: Letra A

4.5.3.1 CREAR - Crea un arbitro para el campeonato de basquet.

4.5.3.2 CAMBIAR.- Cambio los datos de un arbitro de basquet existente.

4.5.3.3 BORRAR.- Borra un arbitro de basquet.

4.5.3.4 CONSULTAR.- Realiza reportes de arbitros de basquet por pantalla e impresora

4.5.3.5 SALIR.- Sale del menú de arbitros.

4.5.4 CARNETS.- Esta opción controla los reportes de carnets estos se pueden realizar por dos alternativas: POR EQUIPOS, INDIVIDUAL

4.5.4.1 POR EQUIPOS.- Sirve para realizar los reportes de carnets de todo un equipo de basquet.

4.5.4.2 INDIVIDUAL.- Sirve para imprimir un jugador de un equipo en particular.

4.5.5 PARTIDOS.- Esta opción sirve para controlar todo lo referente a las

fechas del campeonato de basquet, contiene las siguientes opciones: CREAR, INGRESAR, BORRE, CONSULTE, SALGA.

Tecla Caliente: Letra P

4.5.5.1 CREAR.- Sirve para crear las fechas del campeonato de basquet

4.5.5.2 INGRESAR.- Cabe recalcar que la opción de crear solamente colocará el local y visitante, mientras que esta opción el resto de información respecto a las fechas del campeonato

4.5.5.3 BORRE.- Borra todas las fechas del campeonato de basquet

4.5.5.4 CONSULTAR.- Realiza consultas de las fechas por impresora o por pantalla.

4.5.5.5 SALIR.- Sale del menú de partidos.

4.5.6 RESULTADOS.- Sirve para ingresar los resultados de los partidos de basquet y tiene las siguientes opciones: CREAR, CAMBIAR, CONSULTAR SALIR.

Tecla Caliente: Letra R.

4.5.6.1 CREAR.- Sirve para ingresar los resultados de un partido.

4.5.6.2 CAMBIAR.- Cambia los resultados de un partido ya creado

4.5.6.3 CONSULTA.- Consulta los resultados de un partido por pantalla e

impresora.

4.5.6.4 SALIR.- Sale del menú de resultados.

4.5.7 POSICIONES.- Controla las posiciones de los equipos de basquet. tiene las siguientes opciones: IMPRESORA, PANTALLA y SALIR.

4.5.7.1 IMPRESORA.- Reporta las posiciones de los equipos por impresora.

4.5.7.2 PANTALLA.- Reporta las posiciones de los equipos por pantalla.

4.5.7.3 SALIR.- Sale del menú de posiciones.

4.5.8 CANCHAS.- Controla todo respecto al modulo de canchas y tiene las siguientes opciones. CREAR CAMBIAR, BORRAR, CONSULTAR y SALIR.
Tecla Caliente: Letra C.

4.5.8.1 CREAR.- Crea una cancha de basquet

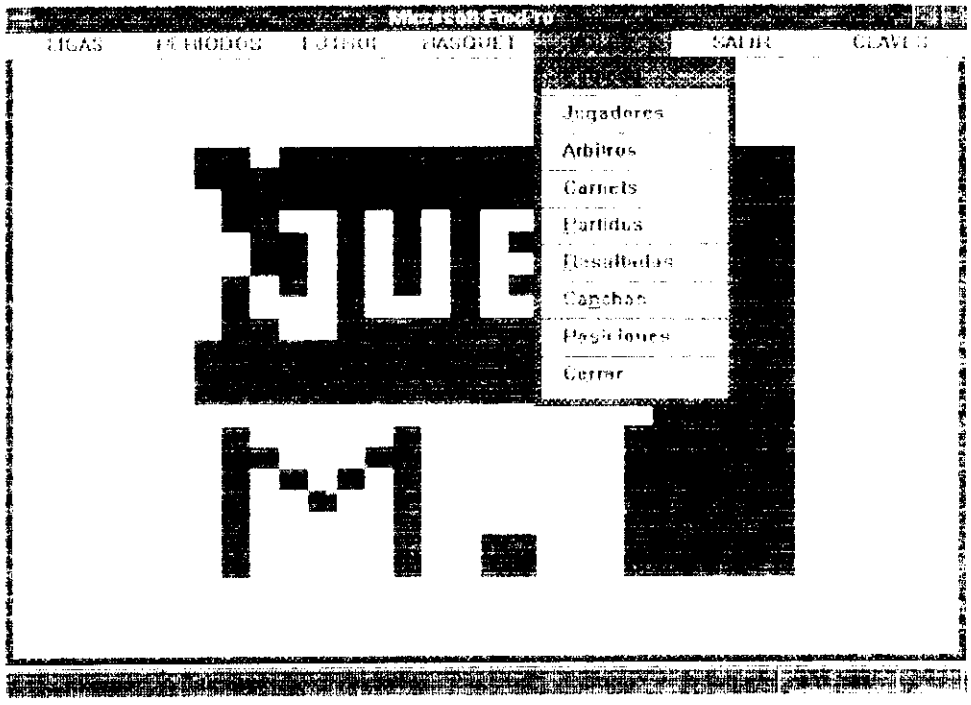
4.5.8.2 CAMBIAR.- Cambia los datos de una cancha ya existente

4.5.8.3 BORRAR.- Borra una cancha.

4.5.8.4 CONSULTAR.- Consulta las canchas por pantalla e impresora.

4.5.8.5 SALIR.- Sale del menú de canchas

4.5.9.- CERRAR.- Sirve para cerrar la barra del menú de basquet.



4.6 <u>VOLEY.</u>- La barra de menú de VOLEY contiene las siguientes subopciones: EQUIPOS, JUGADORES, ARBITROS, CARNETS, PARTIDOS, RESULTADOS, CANCHAS, POSICIONES, CERRAR.

4.6.1 EQUIPOS.- La opción de equipos, permite controlar todo lo que compete al control de equipos este consta de las siguientes subopciones. CREAR, CAMBIAR, BORRAR, CONSULTAS, SALIR.

Tecla Caliente: Letra E

4.6.1.1 CREAR - Está opción sirve para crear un equipo de voley al escoger esta opción será necesario ingresar los datos de los equipos

4.6.1.2 CAMBIAR - Cambia los datos de un equipo ya existente

4.6.1.3 BORRAR - Borra un equipo ya existente.

4.6.1.4 CONSULTA - Realiza reportes por pantalla y por impresora de los equipos de Voley de la Liga.

4.6.1.5 SALIR - Sale del menú de equipos

4.6.2.- JUGADORES.- Está opción se encarga del manejo de todo lo que respecta al control de jugadores , esta contiene las siguientes alternativas CREAR, CAMBIAR, BORRAR, CONSULTAS y SALIR

Tecla Caliente: Letra J

4.6.2.1 CREAR.- Aquí podemos crear un jugador de un equipo de voley

4.6.2.2 CAMBIAR.- Sirve para cambiar los datos de un jugador de un

equipo.

4.6.2.3 BORRAR.- Borra un jugador de un equipo de voley

4.6.2.4 CONSULTA.- Consultamos jugadores de basquet por pantalla e impresora

4.6.2.5 SALIR.- Sale del menu de jugadores

4.6.3 ARBITROS.- Mediante está opción podemos controlar todo respecto a al manejo de arbitros. está opción permite elegir entre las siguientes opciones: CREAR, CAMBIAR, CONSULTAR, SALIR.
Tecla Caliente: Letra A.

4.6.3.1 CREAR - Crea un arbitro para el campeonato de voley

4.6.3.2 CAMBIAR - Cambio los datos de un arbitro de voley existente

4.6.3.3 BORRAR - Borra un arbitro de voley.

4.6.3.4 CONSULTAR.- Realiza reportes de arbitros de voley por pantalla e impresora.

4.6.3.5 SALIR.- Sale del menú de arbitros

4.6.4 CARNETS.- Esta opción controla los reportes de carnets estos se

pueden realizar por dos alternativas: POR EQUIPOS, INDIVIDUAL.

4.6.4.1 POR EQUIPOS.- Sirve para realizar los reportes de carnets de todo un equipo de voley.

4.6.4.2 INDIVIDUAL.- Sirve para imprimir un jugador de un equipo en particular.

4.6.5 PARTIDOS.- Esta opción sirve para controlar todo lo referente a las fechas del campeonato de voley, contiene las siguientes opciones: CREAR INGRESAR, BORRE, CONSULTE, SALGA

Tecla Caliente: Letra P

4.6.5.1 CREAR.- Sirve para crear las fechas del campeonato de voley

4.6.5.2 INGRESAR.- Cabe recalcar que la opción de crear solamente colocará el local y visitante, mientras que esta opción el resto de información respecto a las fechas del campeonato.

4.6.5.3 BORRE.- Borra todas las fechas del campeonato de voley.

4.6.5.4 CONSULTAR.- Realiza consultas de las fechas por impresora o por pantalla.

4.6.5.5 SALIR.- Sale del menú de partidos.

4.6.6 RESULTADOS.- Sirve para ingresar los resultados de los partidos de voley y tiene las siguientes opciones: CREAR, CAMBIAR, CONSULTAR SALIR.

Tecla Caliente: Letra R.

4.6.6.1 CREAR.- Sirve para ingresar los resultados de un partido

4.6.6.2 CAMBIAR - Cambia los resultados de un partido ya creado

4.6.6.3 CONSULTA - Consulta los resultados de un partido por pantalla e impresora.

4.6.6.4 SALIR - Sale del menú de resultados

4.6.7 POSICIONES.- Controla las posiciones de los equipos de voley tiene las siguientes opciones: IMPRESORA PANTALLA y SALIR.

4.6.7.1 IMPRESORA.- Reporta las posiciones de los equipos por impresora.

4.6.7.2 PANTALLA.- Reporta las posiciones de los equipos por pantalla.

4.6.7.3 SALIR.- Sale del menú de posiciones.

4.6.8 CANCHAS.- Controla todo respecto al modulo de canchas y tiene las

siguientes opciones: CREAR, CAMBIAR, BORRAR, CONSULTAR y SALIR.

Tecla Caliente: Letra C.

4.6.8.1 CREAR - Crea una cancha de voley.

4.6.8.2 CAMBIAR.- Cambia los datos de una cancha ya existente.

4.6.8.3 BORRAR - Borra una cancha.

4.6.8.4 CONSULTAR.- Consulta las canchas por pantalla e impresora.

4.6.8.5 SALIR.- Sale del menú de canchas.

4.6.9.- CERRAR.- Sirve para cerrar la barra del menú de voley.

ANEXO # 1

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO
Comité de Fútbol

FORMULARIO PARA LOS VEEDORES

FECHA: _____ ESTADIO: _____

CLUB RESPONSABLE:

CONDICIONES DEL ESTADIO:			CALIFICACION
SE ENCUENTRA PUESTO LAS REDES:	SI ☐	NO ☐	
SE ENCUENTRA TIZADA LA CANCHA:	SI ☐	NO ☐	B ☐ R ☐ M ☐
SE ENCUENTRA PUESTO LAS BANDEROLAS:	SI ☐	NO ☐	
SE ENCUENTRA INSTALADA MESA:	SI ☐	NO ☐	

CONDICIONES DEL ARBITRAJE:			CALIFICACION
SE ENCUENTRA A TIEMPO AL PRIMER PARTIDO:	SI ☐	NO ☐	B ☐ R ☐ M ☐
SE ENCUENTRA A TIEMPO AL SEGUNDO PARTIDO:	SI ☐	NO ☐	B ☐ R ☐ M ☐
SE ENCUENTRA A TIEMPO AL TERCER PARTIDO:	SI ☐	NO ☐	B ☐ R ☐ M ☐
SE ENCUENTRA A TIEMPO AL CUARTO PARTIDO:	SI ☐	NO ☐	B ☐ R ☐ M ☐

CONDICIONES DE LOS CLUBES:		
SE PRESENTA EL VOCAL DEL PRIMER PARTIDO:	SI ☐	NO ☐
SE PRESENTA EL VOCAL DEL SEGUNDO PARTIDO:	SI ☐	NO ☐
SE PRESENTA EL VOCAL DEL TERCER PARTIDO:	SI ☐	NO ☐
SE PRESENTA EL VOCAL DEL CUARTO PARTIDO:	SI ☐	NO ☐

COMPORTAMIENTO DEL PUBLICO:			
PRIMER PARTIDO:	BUENO ☐	REGULAR ☐	MALO ☐
SEGUNDO PARTIDO:	BUENO ☐	REGULAR ☐	MALO ☐
TERCER PARTIDO:	BUENO ☐	REGULAR ☐	MALO ☐
CUARTO PARTIDO:	BUENO ☐	REGULAR ☐	MALO ☐

OBSERVACIONES: _____

_____

DATOS ECONOMICOS:

RECAUDACION EN LA FECHA: _____ (1o P) + _____ (2o P) + _____ (3o P) + _____ (4o P)

RESPONSABLES:

_____ (f) 1o V _____ (f) 2o V _____ (f) 3o V _____ (f) 4o V

LIGA

CANTIDAD ENTREGADA: $ _____ son: _____ sucres

RECIBE: _____ FIRMA: _____

ANEXO # 2

OBSERVACIONE

CLUB (L):

Jugadores mal Uniformados:

SERA LLENADO POR EL ARBITRO

No.	Nombres del Jugador Sancionado	TARJETA AMARILLA	TARJETA ROJA	Motivo

Comportamiento del Público Bueno ☐ Regular ☐ Malo ☐ Explique solo

OBSERVACIONES:

OBSERVACIONES DEL VOCAL: (Se presenta Arbitro Profesional) SI ☐

CAPITAN: Nombres Firma

f f f

Nombre Arbitro Nombre Vocal Nombre Vocal

ANEXO # 3

LIGA DEPORTIVA CANTONAL

"TISALEO"

CARNET No. .....

Nombres .....

Apellidos .....

Céd. Ident. No. .....

Club .....

Categoría .....

FIRMA DEL JUGADOR

ANEXO # 4

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO
COMITE DE FUTBOL
CUARTA FECHA

DOMINGO 28 DE ABRIL DE 1996

CANCHA DE TISALEO
09H00 SPORTING ECUADOR VS SAN FRANCISCO II C.
11H00 SPORTING ECUADOR VS SAN FRANCISCO I C.
13H00 SPORTING TISALEO VS ATLETICO II C.
15H00 SPORTING TISALEO VS ATLETICO I C.
RESPONSABLE ATLETICO

CANCHA DE ALOBAMBA
09H00 NACIONAL VS PARAISO II C.
11H00 NACIONAL VS PARAISO I C.
13H00 GREMIO VS INDEPENDIENTE II C.
15H00 GREMIO VS INDEPENDIENTE I C.
RESPONSABLE GREMIO

CANCHA DE SANTA LUCIA CENTRO
09H00 OLIMPIA VS SAN DIEGO II C.
11H00 OLIMPIA VS SAN DIEGO I C.
13H00 COSMOS VS Dep. SANTA LUCIA II C.
15H00 COSMOS VS Dep. SANTA LUCIA I C.
RESPONSABLE Dep. SANTA LUCIA

CANCHA DE QUINCHICOTO
12H00 CENTRO AMERICA VS ALIANZA II C.
14H00 CENTRO AMERICA VS ALIANZA I C.
RESPONSABLE CENTRO AMERICA

CANCHA DE LA LIBERTAD
12H00 LIBERTAD VS ACAPULCO II C.
14H00 LIBERTAD VS ACAPULCO I C.
RESPONSABLE LIBERTAD

CANCHA SANTA LUCIA BELLAVISTA
13H00 PEÑAROL VS UNION SPORTING I C.
PEÑAROL DE SEGUNDA CATEGORIA DESCANSA
RESPONSABLE PEÑAROL

ATENTAMENTE

RAUL PADILLA
Presidente del Comité de Fútbol

ANEXO # 5

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO
COMITE DE FUTBOL
CUARTA FECHA

DOMINGO 28 DE ABRIL DE 1996

CANCHA DE TISALEO
09H00 SPORTING ECUADOR VS SAN FRANCISCO II C.
11H00 SPORTING ECUADOR VS SAN FRANCISCO I C.
13H00 SPORTING TISALEO VS ATLETICO II C.
15H00 SPORTING TISALEO VS ATLETICO I C.
RESPONSABLE ATLETICO

CANCHA DE ALOBAMBA
09H00 NACIONAL VS PARAISO II C.
11H00 NACIONAL VS PARAISO I C.
13H00 GREMIO VS INDEPENDIENTE II C.
15H00 GREMIO VS INDEPENDIENTE I C.
RESPONSABLE GREMIO

CANCHA DE SANTA LUCIA CENTRO
09H00 OLIMPIA VS SAN DIEGO II C.
11H00 OLIMPIA VS SAN DIEGO I C.
13H00 COSMOS VS Dep. SANTA LUCIA II C.
15H00 COSMOS VS Dep. SANTA LUCIA I C.
RESPONSABLE Dep. SANTA LUCIA

CANCHA DE QUINCHICOTO
12H00 CENTRO AMERICA VS ALIANZA II C.
14H00 CENTRO AMERICA VS ALIANZA I C.
RESPONSABLE CENTRO AMERICA

CANCHA DE LA LIBERTAD
12H00 LIBERTAD VS ACAPULCO II C.
14H00 LIBERTAD VS ACAPULCO I C.
RESPONSABLE LIBERTAD

CANCHA SANTA LUCIA BELLAVISTA
13H00 PENAROL VS UNION SPORTING I C.
PENAROL DE SEGUNDA CATEGORIA DESCANSA
RESPONSABLE PENAROL

ATENTAMENTE

RAUL PADILLA
Presidente del Comité de Fútbol

JML/?...

ANEXO # 7

LIGA DEPORTIVA CANTONAL

"TISALEO"

CARNET No. .....

Nombres .....

Apellidos .....

Céd. Ident. No. .....

Club .....

Categoría .....

FIRMA DEL JUGADOR

ANEXO # 9

LIGA DEPORTIVA CANTONAL TISALEO
COMITE DE FUTBOL
CUARTA FECHA

DOMINGO 28 DE ABRIL DE 1996

CANCHA DE TISALEO
09H00 SPORTING ECUADOR VS SAN FRANCISCO II C.
11H00 SPORTING ECUADOR VS SAN FRANCISCO I C.
13H00 SPORTING TISALEO VS ATLETICO II C.
15H00 SPORTING TISALEO VS ATLETICO I C.
RESPONSABLE ATLETICO

CANCHA DE ALOBAMBA
09H00 NACIONAL VS PARAISO II C.
11H00 NACIONAL VS PARAISO I C.
13H00 GREMIO VS INDEPENDIENTE II C.
15H00 GREMIO VS INDEPENDIENTE I C.
RESPONSABLE GREMIO

CANCHA DE SANTA LUCIA CENTRO
09H00 OLIMPIA VS SAN DIEGO II C.
11H00 OLIMPIA VS SAN DIEGO I C.
13H00 COSMOS VS Dep. SANTA LUCIA II C.
15H00 COSMOS VS Dep. SANTA LUCIA I C.
RESPONSABLE Dep. SANTA LUCIA

CANCHA DE QUINCHICOTO
12H00 CENTRO AMERICA VS ALIANZA II C.
14H00 CENTRO AMERICA VS ALIANZA I C.
RESPONSABLE CENTRO AMERICA

CANCHA DE LA LIBERTAD
12H00 LIBERTAD VS ACAPULCO II C.
14H00 LIBERTAD VS ACAPULCO I C.
RESPONSABLE LIBERTAD

CANCHA SANTA LUCIA BELLAVISTA
13H00 PENAROL VS UNION SPORTING I C.
PENAROL DE SEGUNDA CATEGORIA DESCANSA
RESPONSABLE PENAROL

ATENTAMENTE

RAUL PADILLA
Presidente del Comité de Fútbol

JML/?...
MRC\!...

ANEXO # 10
TIEMPOS DE REALIZACION TOTALES DE LA APLICACION

ANEXO # 11

TIEMPOS DE REALIZACION

DEL ANALISIS PREVIO

INDICE

TEMA		PAG.
Carátula		
Dedicatoria		i
Agradecimiento		ii
Plan de Tesis		v
Bibliografía		xxi
Introducción		xxii
	CAPITULO I	
	Analisis Previo	1
1.1	Estudio del sistema Actual	2
1.1.1	Actividades y estructura de la Liga Deportiva Cantonal Tisaleo	2
1.1.2	Documentos Existentes	5
1.1.3	Ficheros Existentes	17
1.1.4	Utilización de medios de Tratamiento	20
1.1.5	Circulación de la Información	22
1.1.6	Estimación de Costes Existentes	30
1.2	Critica del Sistema Actual	31
1.2.1	Relación de Anomalías	32
1.2.2	Causas de Anomalías	33
1.2.3	Diagnostico del sistema existentes	33
1.3	Estudio del nuevo Sistema	54
1.3.1	Determinación de objetivos fundamentales	35
1.3.2	Búsqueda de posibles soluciones	36
1.3.3	Estudio de recursos	38
	CAPITULO II	
	Analisis Funcional	40
2.1	Descripción de Nuevo Sistema	41
2.1.1	Objetivos del sistema	42
2.1.2	Tiempos y costes Provisionales	46
2.1.3	Definición de Normativas	50
2.1.4	Recursos Existentes	57
2.1.5	Necesidades y Limitaciones	60
2.2	Diseño del Nuevo Sistema	65
2.2.1	División del Sistema en Subsistemas	66
2.2.2	Diseño de Flujo de Información	70
2.2.3	Definición de los procesos y transacciones	101
2.2.4	Definición de Salidas	111
2.2.5	Estudio de Controles	113

TEMA		PAG.
2.2.6	Organigrama Funcional	116

CAPITULO III

	Analisis Orgánico	124
3.1	Planificación	124
3.2	Asignación de Nombres de Programas	125
3.3	Descripción orgánica de Archivos	138
3.4	Personal que participa de la Programación	155
3.5	Cuadernos de Carga	156
3.6	Programas	380

CAPITULO IV

	Manual de Usuario	714

Anexos
Indice