

CONTABILIDAD GENERAL

Cargue el programa en la forma habitual (LOAD "CONTABLE"). Una vez finalizada la carga, el programa empezará a funcionar sin necesidad de pulsar RUN.

Tras la primera pantalla de presentación, el ordenador le hará la siguiente pregunta.

ESPECIFIQUE EL NUMERO DE CUENTAS

A lo que debe responderle con el número máximo de cuentas que va a definir, de acuerdo al plan contable que quiere seguir. Esta pregunta sólo se la efectuará una vez, al principio. A partir de este momento, es decir, una vez que haya establecido el número de cuentas, NO se la volverá a repetir, ni siquiera en las veces sucesivas que usted trabaje con la contabilidad.

Cabe observar la relación existente entre el número de cuentas y el número de asientos con el que usted va a trabajar. La siguiente tabla indicativa de volúmenes le servirá para decidir la estructura de su plan contable.

<u>NUMERO DE CUENTAS</u>	<u>PLAN NUMERO DE ASIENTOS TOTALES</u>
10 cuentas	680 asientos
20 cuentas	660 asientos
50 cuentas	600 asientos
70 cuentas	560 asientos
85 cuentas	530 asientos
90 cuentas	520 asientos
95 cuentas	510 asientos
100 cuentas	500 asientos
110 cuentas	480 asientos
120 cuentas	460 asientos

Como puede observar, la proporción es de 2 a 1, es decir, por cada cuenta que usted no defina va a poder disponer de dos asientos más.

Cuando haya facilitado este dato al ordenador, podrá comenzar el trabajo habitual de la contabilidad en el equipo, el cual está dirigido por el siguiente "MENU" de selección de opciones:

CONTABILIDAD

1. CREACION PLAN CONTABLE
2. MODIFICACION PLAN CONTABLE
3. INTRODUCCION DE ASIENTOS
4. MODIFICACION DE ASIENTOS
5. DIARIO DE MOVIMIENTOS
6. BALANCE DE SITUACION
7. GRABACION

Cada vez que este "MENU" aparezca en pantalla, usted deberá elegir una de las opciones especificadas, escribiendo el número que está a la izquierda, seguido de ENTER y solamente podrá abandonar el programa en este punto pulsando la tecla "STOP" seguida de ENTER.

Opción número 1.— CREACION PLAN CONTABLE

El ordenador le efectuará las preguntas siguientes:

CODIGO DE CUENTA? (* /FIN)

“ ”

Usted deberá escribir el código que haya seleccionado para la cuenta que va a abrir. (Máximo 4 caracteres numéricos.) Ej.: 1001 (no olvide pulsar ENTER a continuación).

NOMBRE DE LA CUENTA?

“ ”

Escriba el nombre que va a definir la cuenta (Máximo 25 caracteres.) Ej COMPRAS

SALDO INICIAL?

“ ”

Indique el saldo con el que usted quiere abrir su cuenta, si lo tiene, precedido por un signo menos (-) si es acreedor.

Hemos previsto dado el tipo de usuarios a los que va destinada esta aplicación, trabajar con números enteros, sin decimales y almacenar como máximo cantidades que no superen los 99 millones, es decir, 8 cifras más el signo. No obstante, si usted necesita trabajar con ellos, puede modificar el programa a tal efecto, sustituyendo la subrutina de la instrucción 155 en adelante, que controla la introducción del punto decimal.

Para finalizar, si no introdujo todas las cuentas que pensaba utilizar, ya que de lo contrario el equipo le habría avisado con el mensaje "COMPLETO", bastará con escribirle un asterisco (*) en lugar del código de cuenta y así volverá al menú de selección.

Opción número 2.— MODIFICACION PLAN CONTABLE

Con esta opción usted podrá corregir los datos erróneos introducidos en el punto primero, o bien modificar aquellos que interesen posteriormente.

El ordenador le preguntará:

CODIGO A MODIFICAR? (* /FIN)

“ ”

Introduzca el código de la cuenta que usted desea cambiar, tal y como lo hizo en el punto primero de la opción 1.

Su ZX SPECTRUM, tras unos segundos de búsqueda, representará en la pantalla de su televisor la información correspondiente a la cuenta que usted solicitó. En caso de que el código de la cuenta introducido por usted no esté memorizado, se producirá en pantalla el mensaje: "XXXX NO HALLADO" y volverá a plantearle la misma pregunta.

Si por el contrario, ha obtenido en pantalla la información referente a la cuenta solicitada por usted, el ordenador le irá planteando las mismas preguntas que en la opción 1, a lo que usted deberá responderle de la misma forma que allí.

Para abandonar esta opción, bastará con introducir un asterisco (*) a la pregunta de código de cuenta a modificar, y con esto pasaremos de nuevo al menú de selección.

Opción número 3.- INTRODUCCION DE ASIENTOS

Esta opción es la que le permite ir introduciendo asientos contables en las cuentas que usted ha definido previamente.

El equipo almacenará todos los asientos en memoria y sólo cuando usted lo desee los actualizará sumando las respectivas cantidades que haya introducido.

Las preguntas que el ordenador le irá efectuando son las siguientes:

(X) CODIGO DE CUENTA (* /FIN)

“ ”

Deberá escribirle el código(máximo4 números)de la cuenta sobre la que desea hacer la imputación. Ej.: 1001.

Si introdujese un código que no corresponde a ninguna de las cuentas definidas hasta el momento, el ordenador le indicará por pantalla el mensaje. "XXXX INEXISTENTE" por lo tanto, no puede asignarle ningún asiento.

Observe que a la izquierda de la pregunta hay un número(X). Este número le está indicando por qué asiento, secuencialmente, va introduciendo sus datos. Téngalo en cuenta porque posteriormente verá su utilidad.

FECHA? (DDMM)

“ ”

Introduzca, en el formato indicado, el día y el mes al que corresponde el asiento. Ej.: 1501 (15 de Enero).

IMPORTE?

“ ”

La cantidad que usted quiere imputar. (Recuerde que está previsto trabajar sólo con enteros.) Ej.: 2500.

CLAVE? (D/H)

“ ”

introduzca una D si su asiento es al Debe o una H si es al Haber. (Cualquier otro carácter será rechazado.) Ej.: D.

CONCEPTO?

“ ”

Dispone de 10 caracteres para poder explicar concisamente qué es lo que esta imputando a la cuenta. Ej.: FACTURAS.

Tras unos segundos, el equipo le volverá a formular la primera pregunta de este apartado y si no dispone o no desea introducir más asientos, pulse un asterisco (*) y de nuevo volverá al menú de selección.

Para mayor comodidad, en este apartado, y suponiendo que usted tenga varios asientos destinados a la misma cuenta, o varios conceptos iguales, hemos previsto una tecla que sirva de "duplicación", es decir, que repita lo mismo que usted escribió en el asiento anterior.

Esta tecla es la "R", que introducirá como respuesta en cualquiera de las preguntas de este apartado le duplicará el contenido del asiento anterior, pero sólo en ese mismo concepto.

Por tanto, si usted desea duplicar un asiento completamente, deberá contestar a cada una de las preguntas con una "R".

Opción número 4.— MODIFICACION DE ASIENTOS

Con esta opción usted puede corregir los asientos erróneos, ya sea por sus importes, por sus códigos de cuenta, por sus fechas o por los conceptos por los que los introdujo.

Si recuerda, antes le hablábamos de un número que aparecía a la izquierda de la pantalla cuando usted comenzaba a introducir sus asientos. Pues bien, este número es por el que usted va a localizar el asiento que desea modificar, ya que el ordenador le hará la siguiente pregunta cuando seleccione esta opción 4:

ASIENTO A MODIFICAR? (0/FIN)

“ ”

Escríbale el número deseado y tras unos segundos de espera, el ordenador le presentará en su televisor el asiento que ha seleccionado.

A partir de aquí las preguntas son idénticas a las descritas en el punto 3.

Para poder abandonar esta opción responda "0" a la pregunta de número de asiento a modificar y volverá al menú de selección.

Opción número 5.— DIARIO DE MOVIMIENTOS

Esta opción le presentará, ya sea por pantalla o por impresora, si dispone de ella, todos los asientos que usted ha ido efectuando. Para cada uno, el ordenador se detendrá y esperará a que usted pulse una tecla para continuar, puesto que si no dispusiese de impresora, no podría leerlos al ritmo de presentación en la pantalla de su televisor.

Su ZX SPECTRUM irá comprobando que el código de cuenta que usted introduce para imputarle una cantidad corresponde con los que creó anteriormente.

Una vez que el Diario de Movimientos esté finalizado, le presentará los totales de Debe y Haber según los importes que usted haya introducido; inmediatamente después, el ordenador le preguntará si desea o no actualizar las cuentas de su plan.

Es muy importante tomar correctamente esta decisión, ya que si su diario no cuadra, NO DEBE ACTUALIZAR, pues durante la actualización los asientos quedan borrados y el ordenador le reserva de nuevo espacio para introducir otros.

La pregunta se la efectuará del siguiente modo:

DESEA ACTUALIZAR? (SI/NO)

Respóndale con una S si desea actualizar o con una N si no desea hacerlo, seguida de ENTER. Si ha elegido esta última opción, el programa volverá al menú de selección; si ha optado por actualizar, el ordenador le indicará, una vez transcurrido un breve tiempo de proceso, que los movimientos de su contabilidad han sido actualizados

Opción número 6.— BALANCE DE SITUACION

Esta es la última opción del programa. Le permite obtener por pantalla o por impresora, si dispone de ella, el balance de situación de su contabilidad. En él se irán reflejando, en el mismo orden que usted los creó, los siguientes datos: código de cuenta, nombre de la cuenta, saldo inicial, movimiento Debe acumulado, movimiento Haber acumulado y saldo actual.

Como en el Diario de Movimientos, deberá ir pulsando una tecla para ir obteniendo de una en una todas las cuentas que haya creado. Al final le presentará los totales del Debe acumulado, Haber acumulado y el Saldo acumulado si lo hubiera.

¿Qué sucedería si usted erróneamente pulsara BREAK? ¿Cómo podría usted recuperar el programa si haciendo RUN se borra el contenido de las variables?

No se preocupe. Dada la forma de almacenamiento de datos que hemos seguido, nunca podrá perder su información escribiendo RUN, ya que ésta queda almacenada como si de instrucciones de programa se tratara.

Le aconsejamos utilizar una cassette virgen para ir obteniendo las distintas fases de su contabilidad. Reserve esta cassette por si se le plantea algún problema en sus grabaciones.

RECUERDE: Debe salvar el estado de su contabilidad, a través del comando SAVE "CONTABLE", antes de desconectar su ZX SPECTRUM.

EJEMPLO DE UTILIZACION DEL ORDENADOR SPECTRUM COMO SISTEMA CONTABLE

Supongamos que estamos a primero de enero y deseamos comenzar a trabajar con nuestra contabilidad mecanizada en el ZX SPECTRUM. Para ello vamos a plantear un caso hipotético cuyo único objeto es el de enseñarle el manejo de este programa a la vez que introducirle en el mundo de la informática de la forma más sencilla.

El problema se plantea de la siguiente manera:

Hace poco tiempo formamos un pequeño negocio en el que invertimos como capital inicial 250.000 Ptas., de las que empleamos 50.000 en comprar unas mesas y sillas, 10.000 en maquinaria. 150.000 en la compra de artículos para su comercialización y las 40.000 restantes las dejamos en Caja.

¿Cómo introducimos estos datos por el ordenador?

Primeramente necesitamos ver qué cuentas definimos; así que siguiendo el plan contable español, efectuamos la siguiente "codificación":

A "Capital" invertido le asignamos la cuenta 100.

A "Mobiliario", la 205.

A "Maquinaria" la 203.

A "Existencias", la 300.

A "Caja", la 570.

Con estas cuentas hemos cubierto, inicialmente, nuestra apertura del plan, pero probablemente a lo largo del ejercicio necesitemos algunas cosas más; por ejemplo:

"Compras", a la que daremos el código de cuenta 600.

"Ventas", que será la 700.

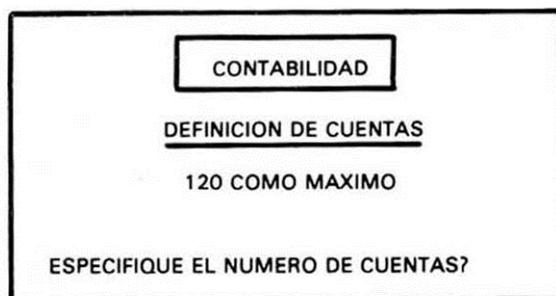
"Gastos diversos", la 660.

"Hacienda Pública", la 475.

Y nuestros proveedores y clientes, entre los que estará "Boinera Peninsular, S. A." con el 401, ya que es nuestro proveedor principal, y "Sombrereros Asociados", con el 431 y "Modas el Gorrito", con el 432, nuestros principales clientes.

Supongamos también que hasta la fecha hemos conservado nuestro nivel de existencias, que no tenemos ni pagos ni cobros pendientes y que nuestro beneficio ha sido de cero pesetas.

Vamos, por tanto, a mantener el diálogo con el ordenador, al que previamente hemos cargado el programa "CONTABLE". En la pantalla obtenemos la imagen siguiente:



CONTABILIDAD

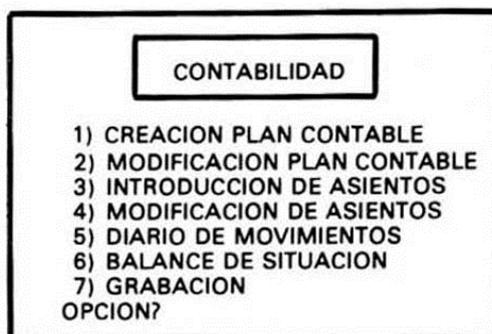
DEFINICION DE CUENTAS

120 COMO MAXIMO

ESPECIFIQUE EL NUMERO DE CUENTAS?

Hemos visto que se han definido 12 cuentas, pero vamos a reservar espacio para alguna más, por si posteriormente nos hiciese falta su utilización; así pues, escribiremos "20" al ordenador seguido, por supuesto, de ENTER.

A continuación, el ordenador le mostrará en la pantalla el siguiente "MENU" de selección:



CONTABILIDAD

- 1) CREACION PLAN CONTABLE
- 2) MODIFICACION PLAN CONTABLE
- 3) INTRODUCCION DE ASIENTOS
- 4) MODIFICACION DE ASIENTOS
- 5) DIARIO DE MOVIMIENTOS
- 6) BALANCE DE SITUACION
- 7) GRABACION

OPCION?

A partir de ahora vamos a escribir las preguntas del ordenador en mayúsculas y nuestras respuestas en minúsculas.

Elegiremos la opción 1, ya que queremos definir nuestro plan, por tanto, pulsamos "1" y ENTER.

El ordenador nos responde y comenzamos el diálogo de creación de cuentas:

CODIGO DE CUENTA? (* /FIN)

"100"

NOMBRE DE LA CUENTA?

"capital"

SALDO INICIAL?

"—250000" (sería acreedor)

CODIGO DE LA CUENTA? (* /FIN)

"203"

NOMBRE DE LA CUENTA?

"maquinaria"

SALDO INICIAL?

"10000" (sería deudor)

CODIGO DE CUENTA? (* /FIN)

"205"

NOMBRE DE LA CUENTA?

"mobiliario"

SALDO INICIAL?

"50000"

CODIGO DE CUENTA? (* /FIN)

"300"

NOMBRE DE LA CUENTA?

"existencias"

SALDO INICIAL?

"150000"

CODIGO DE CUENTA? (* /FIN)

"401"

NOMBRE DE LA CUENTA?

"Boinera Peninsular, S.A.

" SALDO INICIAL?

"0"

CODIGO DE CUENTA? (* /FIN)

"431"

NOMBRE DE LA CUENTA?

"Sombrereros Asociados"

SALDO INICIAL?

"0"

CODIGO DE LA CUENTA?

"Modas El Gorrito"

SALDO INICIAL?

"0"

CODIGO DE CUENTA? (* /FIN)

"570"

NOMBRE DE LA CUENTA?

"Caja"

SALDO INICIAL?

"40000"

CODIGO DE CUENTA? (* /FIN)
 "600"
 NOMBRE DE LA CUENTA?
 "Compras"
 SALDO INICIAL?
 "0"
 CODIGO DE CUENTA? (* /FIN)
 "660"
 NOMBRE DE LA CUENTA?
 "Gastos diversos"
 SALDO INICIAL?
 "0"
 CODIGO DE CUENTA? (* /FIN)
 "700"
 NOMBRE DE LA CUENTA?
 "Ventas"
 SALDO INICIAL?
 "0"
 CODIGO DE CUENTA? (* /FIN)
 "*"

De esta forma ya tenemos creado nuestro plan de cuentas en la memoria del ordenador. A continuación podemos emitir un balance para ver si nos cuadra la apertura efectuada y tener así un listado de las cuentas que componen nuestro plan.

Como en la pantalla tenemos el "MENU DE SELECCION", elegimos la opción número 6. pulsando dicho número y ENTER. Al cabo de unos segundos y después de haberle indicado al ordenador de qué modo queremos obtener la información (pantalla o impresora), tendremos el balance de situación con los datos que acabamos de introducir.

Una vez comprobado el cuadro, con la pulsación de ENTER volveremos nuevamente al menú de selección y podremos empezar a introducir asientos en memoria.

Nos llegan varios pedidos de material y los servimos a los distintos clientes. Esto nos genera una facturación que a su vez implica una serie de anotaciones en nuestra contabilidad.

Supongamos que a "Sombrereros Asociados" le facturamos por un importe de 3.000 Ptas., a "Modas El Gorrito" por 4.000 y a "Sombrero y Moda" por 1.500 Ptas.

Sombrereros Asociados	a	Ventas
3000 Ptas.		3000 Ptas.
Modas El Gorrito	a	Ventas
4000 Ptas.		4000 Ptas.
Sombrero y Moda	a	Ventas
1500 Ptas.		1500 Ptas.

De estas tres facturas. Sombrero y Moda, que no es un cliente habitual, nos paga al contado y por tanto, el último asiento se convierte en:

Caja 1500 ptas	a	Ventas 1500 ptas.
----------------	---	-------------------

Bien, pues introduzcamos estos datos en el ordenador. Comenzamos de nuevo el diálogo con lo cual la imagen en pantalla será la siguiente:

<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px;">CONTABILIDAD</div>
<u>INTRODUCCION DE ASIENTOS</u>
1 CODIGO DE CUENTA? (* /FIN) "C"

1 CODIGO DE CUENTA? (* /FIN)

"431"

FECHA? (DDMM)

"1501" (sería el 15 de Enero)

IMPORTE?

"3000"

CLAVE? (D/H)

"D"

CONCEPTO? "factura 1"

2 CODIGO DE CUENTA? (* /FIN)

"432"

FECHA? (DDMM)

"R" (1a del asiento previo)

IMPORTE?

"4000"

CLAVE? (D/H)

"R"

CONCEPTO?

"factura 2"

3 CODIGO DE CUENTA? (* /FIN)

"570"

FECHA? (DDMM)

"R"

IMPORTE?

"1500"

CLAVE? (D/H)

"R"

CONCEPTO?

"cobro f.3"

4 CODIGO DE CUENTA? (VFIN) "700"

FECHA? (DDMM)

"R"

IMPORTE? "3000"CLAVE? (D/H)

"H"

CONCEPTO? "f. Sombr. A"

5 CODIGO DE CUENTA? (VFIN)

"R"

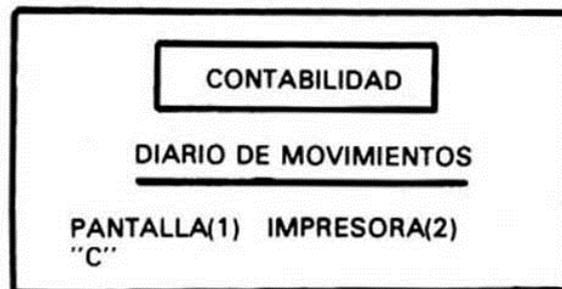
FECHA? (DDMM)

"R"

IMPORTE? •4000-

CLAVE? (D/H)
"R"
CONCEPTO?
"F.M.E. Gorr"
6 CODIGO DE CUENTA? (* /FIN)
"R"
FECHA? (DDMM)
"R"
IMPORTE?
"1500"
CLAVE? (D/H)
"R"
CONCEPTO?
"contado"
7 CODIGO DE CUENTA? (* /FIN)
"R"

Con esto, los asientos están corregidos en memoria, pero el equipo todavía no los ha acumulado en sus respectivas cuentas; así que, como estamos de nuevo en el menú de selección, escogemos la opción 5:



Una vez que hayamos elegido el modo de representación, obtendremos, o bien en forma de tabla si es por impresora o bien de uno en uno si es por pantalla, todos los asientos introducidos en memoria hasta el momento. El diario de movimientos finalizará con los totales de Debe y Haber y acto seguido el ordenador nos preguntará:

DESEA ACTUALIZAR? (SI/NO)

Le respondemos afirmativamente, ya que los movimientos del Debe y del Haber han cuadrado, por lo tanto escribimos SI y ENTER.

Tras un breve tiempo de espera, el equipo nos indica que ha acabado el proceso con el mensaje
ACTUALIZADO

Al que respondemos pulsando una tecla para volver al menú principal.

Deseamos saber ahora si el equipo ha trabajado correctamente o no, y para ello no hay nada mejor que pedirle un balance y comprobar si los saldos actuales de nuestras cuentas se corresponden con las cantidades introducidas anteriormente.

Seleccionamos la opción 6 y ENTER y nuestro balance comenzará a aparecer en la pantalla del siguiente modo:

CONTABILIDAD	
BALANCE DE SITUACION	
CODIGO: 100	-
NOMBRE: capital	
SALDO INICIAL	: -250000
DEBE ACUMULADO	: 0
HABER ACUMULADO	: 0
SALDO ACTUAL:	-250000
PULSE UNA TECLA PARA CONTINUAR	

De esta forma irá obteniendo uno a uno todos los saldos de cada una de las cuentas que lleve introducidas hasta el momento.

Al final del balance el equipo le ofrecerá los totales de Debe, Haber y el saldo si lo hubiere, y así usted podrá comprobar que el cuadro es correcto.

Si en las opciones 5 y 6, Diario de Movimientos y Balance de Situación respectivamente, ha elegido el modo de representación por impresora, los resultados aparecerán de la forma siguiente

Para la opción 5.— DIARIO DE MOVIMIENTOS:

ASIENTO	1			
CODIGO	431	FECHA	15/01	
IMPORTE	3000	CLAVE	D	
CONCEPTO	FACTURA 1			
ASIENTO	2			
CODIGO	432	FECHA	15/01	
IMPORTE	4000	CLAVE	D	
CONCEPTO	FACTURA 2	CLAVE	D	
ASIENTO	3			
CODIGO	570	FECHA	15/01	
IMPORTE	1500	CLAVE	D	
CONCEPTO	COBRO F.3			
ASIENTO	4			
CODIGO	700	FECHA	15/01	
IMPORTE	3000	CLAVE	H	
CONCEPTO	F. SOM. A			
ASIENTO	5			
CODIGO	700	FECHA	15/01	
IMPORTE	4000	CLAVE	H	
CONCEPTO	F.M.E. GOR			
ASIENTO	6			
CODIGO	700	FECHA	15/01	
IMPORTE	1500	CLAVE	H	
CONCEPTO	CONTADO			
TOTAL DEBE:	8500			
TOTAL HABER.	8500			

Para la opción 6.— BALANCE DE SITUACION:

CODIGO 100

NOMBRE: CAPITAL

SALDO INICIAL:	-50000
DEBE ACUMULADO:	0
HABER ACUMULADO:	0
SALDO ACTUAL	-50000

CODIGO 203

NOMBRE: MAQUINARIA

SALDO INICIAL	5000
DEBE ACUMULADO:	0
HABER ACUMULADO:	0
SALDO ACTUAL .	5000

ETC.

Bien, pues de acuerdo a lo visto hasta ahora, usted puede empezar a trabajar con su contabilidad normalmente sobre su ZX SPECTRUM, solamente recordarle que dispone de otras dos opciones para permitirle subsanar aquellos errores que en algunos de los puntos comentados hasta aquí pueda cometer. Insistirle que debe grabar el estado de su contabilidad al final de cada jornada en que haya variado el contenido de la memoria del ZX SPECTRUM.

Esta aplicación ha sido desarrollada por INVESTRONICA. S. A. en lenguaje Basic y su listado es accesible para que usted, exclusivamente, pueda trabajar con ella y efectuar las modificaciones que desee.

Sólo advertir que la forma de almacenamiento de datos que hemos seguido no es la que tradicionalmente se utiliza en Basic y, por tanto, debe estudiar con detenimiento las modificaciones que introduzca si no quiere perder la totalidad del programa.

**SPECTRUM
INSTRUCCIONES GENERALES DE CARGA**

- 1 Rebobina la cinta hasta su principio.
- 2 Conecta el (EAR) del ZX-SPECTRUM con el (EAR) del cassette.
- 3 Ajusta el volumen del cassette a 3/4 del volumen máximo (aproximadamente).
- 4 Si el cassette tiene control de agudos, posicónelo en el máximo, y el de graves en el mínimo.
- 5 Escribe LOAD " " o bien sigue las instrucciones particulares de carga de cada cinta, y a continuación 'ENTER'.
- 6 Pulsa PLAY en el cassette.