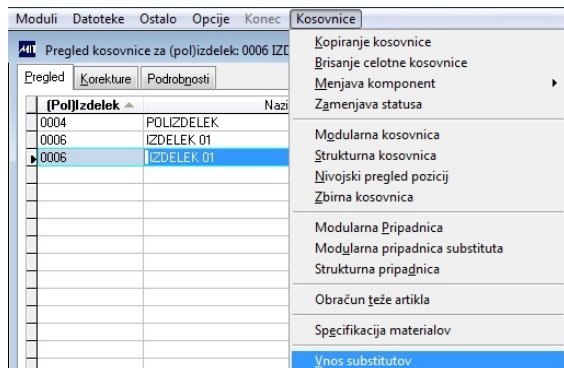


Vnos substitutov

V tem prispevku

Zadnja sprememba 26/03/2026 1:02 pm CET

Vnos substitutov se nahaja v meniju kosovnice.



Substituti vezani na določeno kosovnico - (Pol)Izdelek

Pri vnosu in korekturah substitutov veljajo naslednja pravila:

- ne da se spremeniti polj Kosovnica, Va (varianata kosovnice), Osn. mat. (Osnovni material)
- vneseni substitut ne more biti enak osnovnemu materialu

Vnosna polja substitutov:

- Kosovnica: koda kosovnice (Pol)Izdelka, za katero določamo substitut (polja ni mogoče popraviti)
- Va: varianata kosovnice (Pol)Izdelka (polja ni mogoče popraviti)
- Osn. material: osnovna komponenta, ki jo substitut zamenjuje (polja ni mogoče popraviti)
- Pri.: prioriteta uporabe substituta
- Nad. material: komponenta, ki zamenjuje osnovno komponento (substitut)
- Kol. izdelka: količina izdelka, za osnovo normativa
- Količina: količina normativne porabe komponente v povezavi s količino izdelka

- Faktor: število, ki pove v kakšnem razmerju so količine tega substituta v primerjavi z osnovnim materialom oz. komponento v kosovnici. Večkrat se zgodi, da neke komponente porabimo več oz. manj, kot če bi uporabili osnovno komponento.

Substituti vezani na splošno kosovnico - (Pol)Izdelek

V primerih, ko se določeni materiali med seboj lahko izmenjujejo in niso vezani na točno določeni (Pol)Izdelek, je možno uporabiti splošni substitut.

Vnos splošnega substituta v tabelo artiklov poteka tako, da se v tabelo artikli vnese koda artikla XXX z nazivom (npr. Nosilec splošnih substitutov). V kodi artikla ne sme biti znakov *,?,_ in %, Uporaba *** za šifro artikla ni dovoljena, ker je ta znak rezerviran za postavljanje maske pri proizvodbah. Tip artikla je 6 - evidenčni artikel, zaloge zanj se ne vodijo.

Vnos v tabelo substitutov omogoča:

- V vnosno polje Kosovnica se vnaša koda artikla XXX, ki pomeni, da veljajo substituti brez omejitve za vse kosovnice.
- Privzeto šifro artikla se vpiše v sistemsko spremenljivko pod VSI - XARTSUB s privzeto vrednostjo XXX.
- Pozicije substitutov s kodo kosovnice XXX se številčijo od 9000 naprej (zagotavlja pozicioniranje splošnih substitutov na koncu spiska).

Delovanje hitre pomoči pri menjavi osnovnega materiala s substitutom:

- če kosovnica ni določena, se prikažejo in preverjajo samo splošni substituti,
- če je kosovnica določena, imajo prednost substituti, vezani na kosovnico, splošni pa so tudi možni samo z nižjo prioriteto.

Osnovne kosovnice in kosovnice delovnih nalogov:

- V obeh primerih menjamo tako polizdelke kot komponente.
- Kontrola v primeru menjave polizdelka v kosovnicah delovnih nalogov, da se menja šifra na pozicijah vseh pripadajočih komponent. Uporabnika se opozori in mora potrditi menjavo.
- Prvo pravilo je, da program ponudi uporabniku tisti substitut, ki ima vpisano tudi šifro kosovnice (seveda če so za to izpolnjeni vsi pogoji na trenutni poziciji (polizdelek in komponenta), na kateri se nahaja uporabnik).
- Drugo pravilo, ko šifra kosovnice ni vpisana je, da uporabnik ročno vpiše novo šifro. Vnesena vrednost se preveri (preverjamo po komponenti), če ni ustrezna, se odpre pomoč, ki izpiše samo tiste substitute, ki so vezani na komponento.

Generiranje pozicij za DN

- V tem primeru ni znana kosovnica, ki ji pripada osnovni material. Prikažejo se samo substituti, ki so vezani na kosovnico za splošni artikel XXX.
- V obeh primerih menjamo polizdelke in ne komponente polizdelkov.
- Uporabnik ročno vpiše novo šifro polizdelka. Vnesena vrednost se preveri, če ni ustrezna, se odpre pomoč, ki izpiše samo tiste substitute, ki so vezani na polizdelek.

Pravila pri vnosu

Če vnašamo splošni substitut, ni možno vnesti normativnih količin, ampak se vrednosti postavijo na 0.

Če menjamo komponento v kosovnici za DN z običajnim substitutom, se nam predlagajo normativne količine iz šifrant substitutov. V primeru splošnega substituta pa ostanejo normativne količine nespremenjene in jih je potrebno ročno korigirati.

Pri zamenjavi polizdelka pri generiranju DN imamo na voljo le splošne substitute. Planirana količina se ne spreminja in jo je potrebno ročno korigirati.