



# Inserir Arrecadador

O objetivo desta funcionalidade é inserir um agente arrecadador nas bases de dados do GSAN. Um agente arrecadador é um prestador de serviço ou um terceiro autorizado a receber os valores inerentes à atividade comercial. Todos os agentes arrecadadores devem ser cadastrados, para que se possa efetuar um controle dos valores recebidos por cada um deles.

A funcionalidade pode ser acessada via **Menu do sistema**, no caminho: **GSAN > Arrecadação > Arrecadador > Inserir Arrecadador**.

Feito isso, o sistema acessa a tela a seguir:

## Observação

**Informamos que os dados exibidos nas telas a seguir são fictícios, e não retratam informações de clientes.**

Gsan -> Arrecadacao -> Inserir Arrecadador

Inserir Arrecadador

Para inserir o arrecadador, informe os dados gerais abaixo:

Código do Agente: \* 123

Cliente: \* 573760

001LUIS ALBERTO DA COSTA

Imóvel: 8000018

606.001.010.0010.000

Inscrição Estadual: 12345678900000000000

\* Campos obrigatórios

Desfazer Cancelar Inserir

Versão: Corretiva (Batch) 15/09/2017 - 19:38:11

Acima, informe obrigatoriamente o código do agente e o cliente. Os campos **Imóvel** e **Inscrição Estadual** são opcionais. Em seguida, clique no botão **Inserir**.

O sistema efetua algumas validações:

- Verificar o preenchimento dos campos:

◦

Caso o usuário não informe o conteúdo de algum campo necessário à inclusão do arrecadador, o sistema exibe a mensagem *Informe «nome do campo que não foi preenchido».*

- Verificar a existência do arrecadador:

◦

Caso o código do agente arrecadador já exista, o sistema exibe a mensagem *Arrecadador já existe no cadastro.*

- Verificar sucesso da operação:

◦

Caso o código de retorno da operação efetuada no banco de dados seja diferente de zero, o sistema exibe a mensagem conforme o código de retorno.

## Preenchimento dos Campos

Campo	Orientações para Preenchimento
Código do Agente	Campo obrigatório - Informe o código do agente arrecadador, com no máximo 3 (três) dígitos.
Cliente	Campo obrigatório - Informe o código do cliente, com no máximo 10 (dez) dígitos, ou clique no botão  para selecionar o cliente desejado. O nome do cliente será exibido no campo ao lado. Para apagar o conteúdo do campo, clique no botão  ao lado do campo em exibição. Para obter detalhes sobre o preenchimento do campo <i>Cliente</i> , clique no link <a href="#">Pesquisar Cliente</a> .
Imóvel	Informe a matrícula do imóvel, correspondente ao arrecadador, com no máximo 10 (dez) dígitos, ou clique no botão  para selecionar o imóvel desejado. A identificação do imóvel será exibida no campo ao lado. Para apagar o conteúdo do campo, clique no botão  ao lado do campo em exibição. Para obter detalhes sobre o preenchimento do campo <i>Imóvel</i> , clique no link <a href="#">Pesquisar Imóvel</a> .
Inscrição Estadual	Informe a inscrição estadual válida, com no máximo 20 (vinte) caracteres.

## Tela de Sucesso

Gsan -&gt; Arrecadacao -&gt; Arrecadador -&gt; Inserir Arrecadador

**Sucesso**

Arrecadador de código 552 inserido com sucesso.

[Menu Principal](#) [Inserir outro Arrecadador](#) [Atualizar Arrecadador Inserido](#)

## Funcionalidade dos Botões

Botão	Descrição da Funcionalidade
	Ao clicar neste botão, o sistema permite consultar um dado nas bases de dados.
	Ao clicar neste botão, o sistema apaga o conteúdo do campo em exibição.
<b>Desfazer</b>	Ao clicar neste botão, o sistema desfaz o último procedimento realizado.
<b>Cancelar</b>	Ao clicar neste botão, o sistema cancela a operação e retorna à tela principal.
<b>Inserir</b>	Ao clicar neste botão, o sistema comanda a inserção dos dados referente ao item de arrecadador.

## Referências

[Inserir Arrecadador](#)

## Termos Principais

[Arrecadação](#)

Clique [aqui](#) para retornar ao Menu Principal do GSAN.

From:

<https://www.gsan.com.br/> - Base de Conhecimento de Gestão Comercial de Saneamento

Permanent link:

[https://www.gsan.com.br/doku.php?id=ajuda:arrecadacao:inserir\\_arrecadador](https://www.gsan.com.br/doku.php?id=ajuda:arrecadacao:inserir_arrecadador)

Last update: **19/09/2017 12:20**

