



Informar Endereço

Esta opção do sistema permite que seja formatado um endereço de acordo com o padrão do sistema.

Será acionada, sempre que se desejar associar o endereço a algum objeto, como por exemplo: o endereço de correspondência do cliente. A tela permanece ativa, até que o usuário clique no botão

Fechar

Informar Endereço

Preencha os campos para inserir um endereço: [Ajuda](#)

Informe ou pesquise preferencialmente o endereço pelo logradouro.

Logradouro:* 61430

AV CRUZ CABUGA

CEP:*

Logradouro	Bairro	Município	UF	CEP
<input checked="" type="radio"/> AVENIDA CRUZ CABUGA	SANTO AMARO	RECIFE	PE	50040-000

Bairro:* SANTO AMARO

Referência:* 01 - NUM.

Número:* 1387

Complemento:

Perímetro Inicial:

Perímetro Final:

* Campo Obrigatório

Atualizar

Fechar

Alterada a rotina de endereços para que o campo “número de endereço”, composto de cinco posições, caso tenha formato numérico e as posições não estejam preenchidas, serão preenchidas com “0” (zeros) à esquerda, completando assim as cinco posições.

Preenchimento dos campos

Você tem duas opções para iniciar o preenchimento desta tela:

- Informando o CEP; ou
- Informando o Logradouro

Dependendo de como você iniciou o preenchimento, o sistema vai ter comportamentos diferentes.

Devemos considerar, também, um cenário onde a associação entre o CEP e o logradouro estão incompatíveis.

Temos, portanto, os seguintes cenários possíveis para o preenchimento das informações desta tela:

- **Cenário 1:** Iniciar o preenchimento pelo CEP;
- **Cenário 2:** Iniciar o preenchimento pelo Logradouro;
- **Cenário 3:** CEP e Logradouro informados estão incompatíveis

É importante destacar que existem duas formas de configuração do CEP no município:

- CEP por Logradouro: Quando existe um CEP para cada logradouro do município;
- CEP Único no Município: Quando existe, apenas, um CEP para todo o município

CENÁRIO 1:

Iniciar o preenchimento informando o CEP



Clique **Cenário 1:** para ver as instruções de preenchimento dos campos para o cenário 1.

CENÁRIO 2:

Iniciar o preenchimento informando o Logradouro.

Clique **Cenário 2:** para obter as instruções para o preenchimento dos campos do cenário 2.

Funcionalidade dos Botões

Botão	Descrição da Funcionalidade
	Utilize este botão para ativar as funcionalidades de pesquisa de uma localidade, ou de um setor comercial. Deve ser utilizado quando não se conhece o código da informação que deseja inserir. Fica localizado ao lado do campo correspondente. Ao clicar no botão, o sistema apresentará uma outra tela, onde será possível realizar a pesquisa.
	Utilize este botão para limpar as informações existentes num determinado campo da tela. Eventualmente, poderá efetuar a limpeza de campos relacionados, com o objetivo de eliminar inconsistências. Por exemplo, nesta tela, ao limpar o campo "Localidade", o sistema limpará, automaticamente, os campos de "Setor Comercial" e "Quadra". O mesmo ocorre ao limpar o campo "Setor Comercial", que limpará, também, o campo "Quadra".
Inserir	

Neste caso, é necessário que todos os campos estejam preenchidos corretamente.

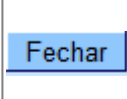
Caso exista alguma inconsistência, o sistema emitirá a mensagem de crítica correspondente.

Após a inserção do endereço na tabela correspondente, a tela "Informar endereço" permanecerá ativa, ou não, dependendo da origem da chamada.

Caso a funcionalidade de origem permita a inserção de mais de um endereço, esta tela ficará ativa

até que o usuário clique no botão “Fechar”.

Caso contrário, a tela será fechada, automaticamente, no clique do botão “Inserir”.

	Utilize este botão para fechar a tela “Informar Endereço”. Pois, como já vimos na explicação do botão “Inserir”, ela permanece ativa, mesmo após a inserção de um endereço na tabela correspondente.
---	--

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:informar_endereco&rev=1433341421

Last update: **31/08/2017 01:11**

