

MUSEION



Příručka uživatele systému MUSEION

Karty se sub íslem

axiell

© 2012 - 2024 Axiell s.r.o.

Všechna práva vyhrazena. Tato příručka je chráněna autorskými právy a distribuována na základě licencí, které omezují její používání, kopírování a šíření. Bez předchozího písemného souhlasu společnosti Axiell je zakázáno jakýmkoli způsobem reprodukovat jakoukoli část této příručky.

Loga společnosti Axiell uvedená v této příručce jsou ochranné známky společnosti Axiell. Všechny ostatní názvy produktů, ochranné známky nebo loga zmíněná v této příručce jsou použita pouze k identifikaci účelů a nemá se jednat o ochranné známky nebo registrované ochranné známky příslušných vlastníků.

Obsah

Karty se sub íslem	3
1. Druhy sub ísel	3
2. Založení karty se sub íslem	4

Karty se sub íslem

Inventární ísla se sub íslem (podlomením) se využívají k evidenci sbírkových předmětů, které je vhodné popsat samostatně, ale zároveň jsou tyto předměty k sobě nějakým způsobem svázané. Zda a jaký druh podlomení bude v inventární adě povolený se definuje maskou inventárního ísla.

Podlomená inventární ísla mohou mít jednoduché i hromadné karty. K požadovému íslu, které má alespoň jedno podlomení by nemělo existovat (a MUSEION nedovolí založit) íslo nepodlomené a naopak, pokud existuje požadované íslo se sub íslem, nejde založit íslo se stejným požadováním íslem bez sub ísla.

Při migraci dat se dají importovat stejná požadovaná ísla s podlomením i bez něj, protože taková ísla ve sbírce existují. MUSEION s takovými ísly pracuje zcela bez problémů, pouze nedovolí změnu takového inventárního ísla.

1. Druhy sub ísel

Í když mluvíme o inventárních íslech se sub íslem jako "podlomených", nemusí nutně oddělováním sub ísla být podlomení. Oddělováním sub ísla může být jakákoliv konstanta povolená v masce íselné ady:

- lomítko (/)
- pomlčka (-)
- podtržítka (_),
- tečka (.)
- mezera ()
- ampersand (&)
- hashtag (#)
- íslice 0 až 9
- písmena A až Ž, a až ž

Nejmálo používaná jsou lomítka, proto často mluvíme o podlomených inventárních íslech a zkráceně "za lomítkem".



Povolné druhy sub ísel

- # pouze íslice (počet # určuje max. počet íslíc)
Nejjednodušší a nejspolehlivější sub íslo je íslo, protože je zcela jednoznačné. Podle počtu # v masce je íslo doplněno vedoucími nulami, které je možné nezobrazovat a netisknout.
- a, A pouze písmena anglické abecedy, malá nebo velká
Písmena v sub ísle jsou oblíbená, ale o něco méně jednoznačná. Hodí se jen pro případy, kdy nehrozí, že jich u jednoho požadového ísla bude víc než 26. Rozhodně se nehodí (a MUSEION ani nedovolí) používat diakritiku nebo ch, i když to tak u starších ísel někdy bývá.
- a#, A# íslice a písmena (počet # určuje max. počet íslíc)
Kombinace písmen a íslíc je problematická (pro nezásuvné ceny) zejména u hromadných karet nebo dohledávání všech variant sub ísla (například mezi 1a a 3cm může být 9 nebo také 54 sub ísel)


- x, X íslice, písmena nebo íslice a písmena
Velmi často se stává, že se v jedné inventární adě vyskytnou v sub ísle ísla, písmena i jejich kombinace a je třeba tento způsob íslování zachovat. Masky {x}/ {X} to umožní, ale uživatel při zakládání prvního sub ísla u daného po adového ísla musí vybrat, jaký typ u tohoto ísla v sub ísle bude.
- Z libovolný text obsahující
 - znaky písmena abecedy a-z, A-Z,
 - íslice 0-9
 - mezeru
 - pomlčku (-)
 - podtržítka (_)
 - tečku (.)
 - lomítko (/)
 - áčku (,)
 - hvězdičku (*)


V tomto případě se vždy jedná (pro MUSEION) o jedno inventární íslo jednoho sbírkového předmětu. V adě s maskou {Z} v sub ísle nelze generovat sub ísla automaticky (například při plné kopii), ani zakládat hromadné karty se sub íslem.

2. Založení karty se sub íslem

První inventární íslo s podlomením k po adovému ísle se zakládá stejně jako nepodlomené íslo: v úloze *Katalog - inventární ady* stisknutím tlačítka  (na horní nebo střední nástrojové liště) nebo stisknutím ALT+INSERT. Ihned po uložení záznamu (ale je to možné kdykoliv později) je třeba na záložce *Základní údaje* stiskem tlačítka  změnit ručně íslo na podlomené (vygeneruje se první sub íslo podle masky).

Popis	Nabytí	Název	Dokumenty	Odkazy	Manipulace	Uložení v depozitáři	Zveřejnění	Poznámka	Základní údaje	Další údaje	Uživatelská
Sbírka*		D							Datum zápisu	15.03.2018	
- název		Sbírka DEMO							Kartu založil	Kučová Dana (dk0)	
Podsbírka*		21							Odborný popis schválen	<input type="checkbox"/>	
- název		Skleněné nádoby							Schválil		
Oddělení*		OH							- jméno		
- název		historické							- úplné jméno		
Řada		D							Datum schválení		
Inventární číslo*		D034-01							Umístění		
Horní inventární číslo									- stálé umístění		
Hlášeno do CES		<input type="checkbox"/>							- název		

Další podlomení k aktuálnímu po adovému ísle se založí stisknutím tlačítka , na kterékoliv kartě s po adovým íslem, ke kterému chceme založit nové podlomení (nemusí to být poslední íslo v adě).

Podlomené íslo můžeme také jednoduše vytvořit psáním inventárního ísla: po stisknutí tlačítka  se zobrazí vstupní pole pro zapsání inventárního ísla, kam uživatel může sub íslo zapsat. MUSEION jen kontroluje, zda odpovídá masce. Toto je také jediný způsob, jak vytvořit kartu se sub íslem, pokud je v íselné adě maska sub ísla {Z}.