

# Maestro de Estadios Agrícolas

## Indice

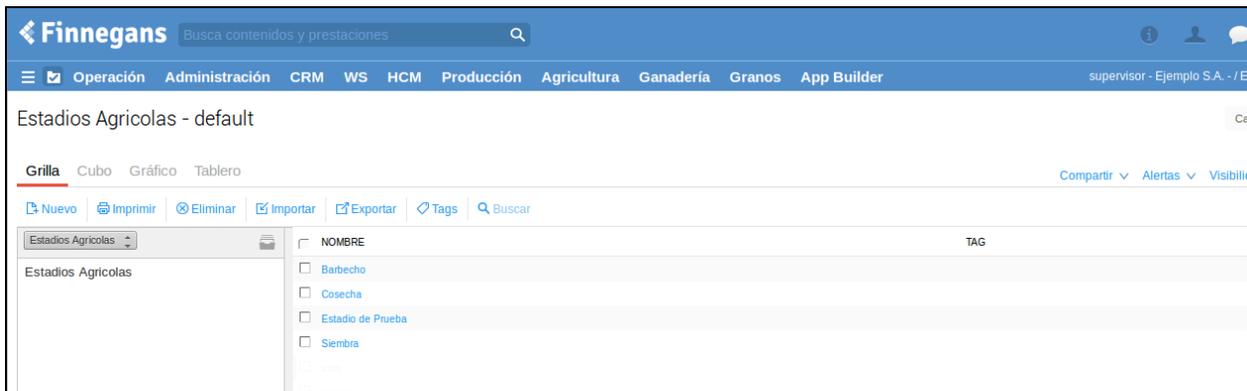
- [Alcance](#)
- [Creación de Estadios](#)

## Alcance

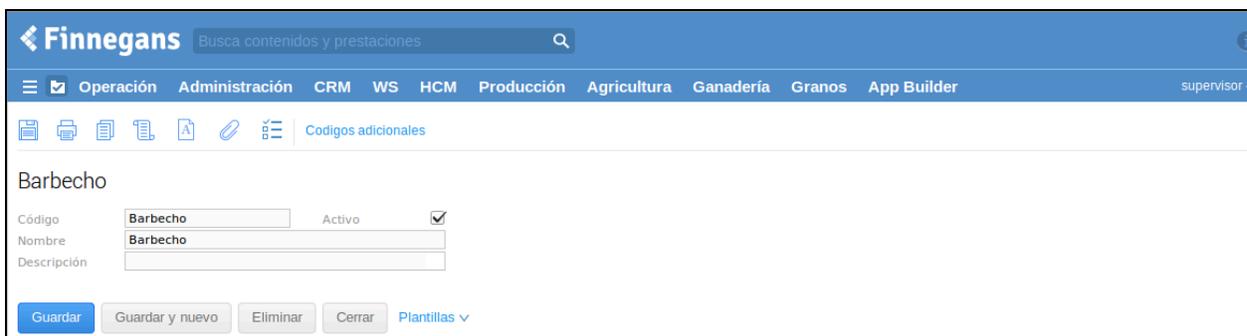
Se denomina estadio a las distintas etapas en la producción de un cultivo. Son ejemplos comunes: Barbecho, Siembra, Cosecha, etc. El mismo se hará presente en la Planificación Agrícola.

## Creación

Se accede al Maestro de Estadios a través de Agricultura → Planificación → Estadios.



Al ingresar, el sistema presenta la lista de las mismas. Desde aquí, es posible agregar nuevos estadios, editar o eliminar los existentes.



**Código:** clave alfanumérica de identificación del Estadio. El mismo es obligatorio y único, y se visualiza en distintos reportes o procesos.

**Activo:** indica si el estadio creado se encuentra o no disponible para su utilización en nuevas transacciones. Si un registro se encuentra inactivo, el mismo no se va a poder utilizar dentro de la transacción correspondiente, pero va a seguir disponible para su consulta en los distintos reportes del sistema donde intervenga. El poner inactivo es útil en aquellos casos que se desea impedir que los usuarios sigan utilizando un registro en particular, pero que por tener transacciones asociadas no se puede eliminar del sistema.

**Nombre:** representa el nombre del Estadio.

**Descripción:** permite al usuario ingresar cualquier tipo de información descriptiva referida a la utilización o finalidad del Estadio. Esta información sólo se visualiza

desde la edición del Estadio.