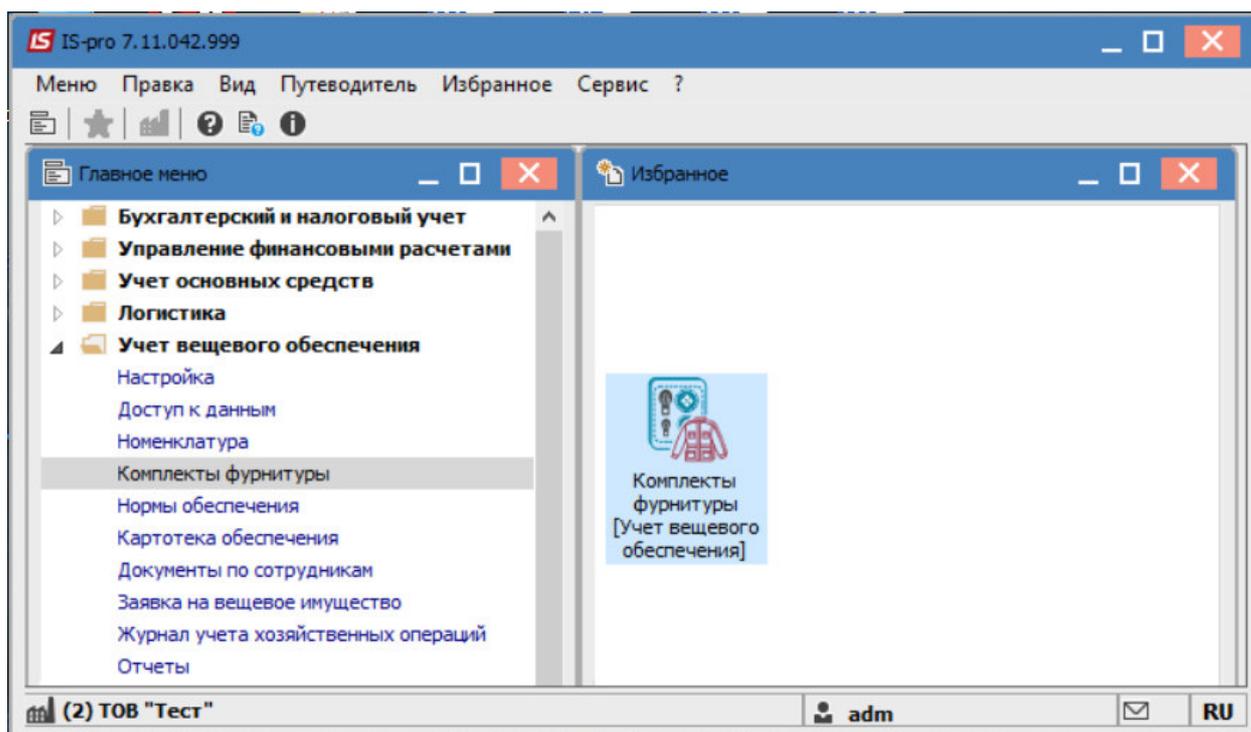


Создание комплекта фурнитуры

В модуле **Комплекты фурнитуры** создаются комплекты, в которых фурнитура привязывается к позициям вещевого имущества. Согласно этой привязки в документах выдачи будет подбираться фурнитура позиции вещевого имущества.

Для создания комплекта выбрать подсистему **Учет вещевого обеспечения** и открыть модуль **Комплекты фурнитуры**.

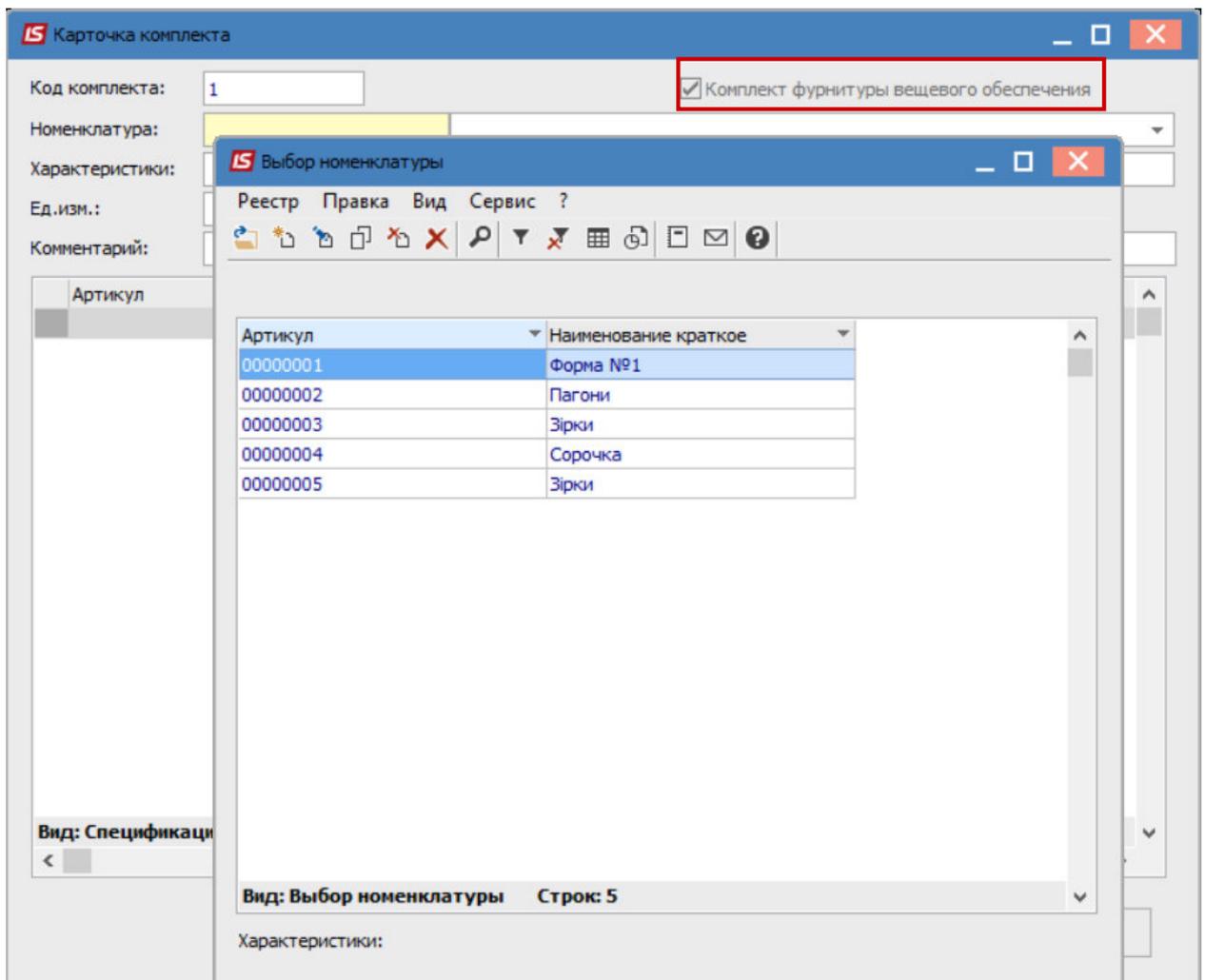


По пункту меню **Реестр / Создать** или по клавише **Insert** создать карточку комплекта.

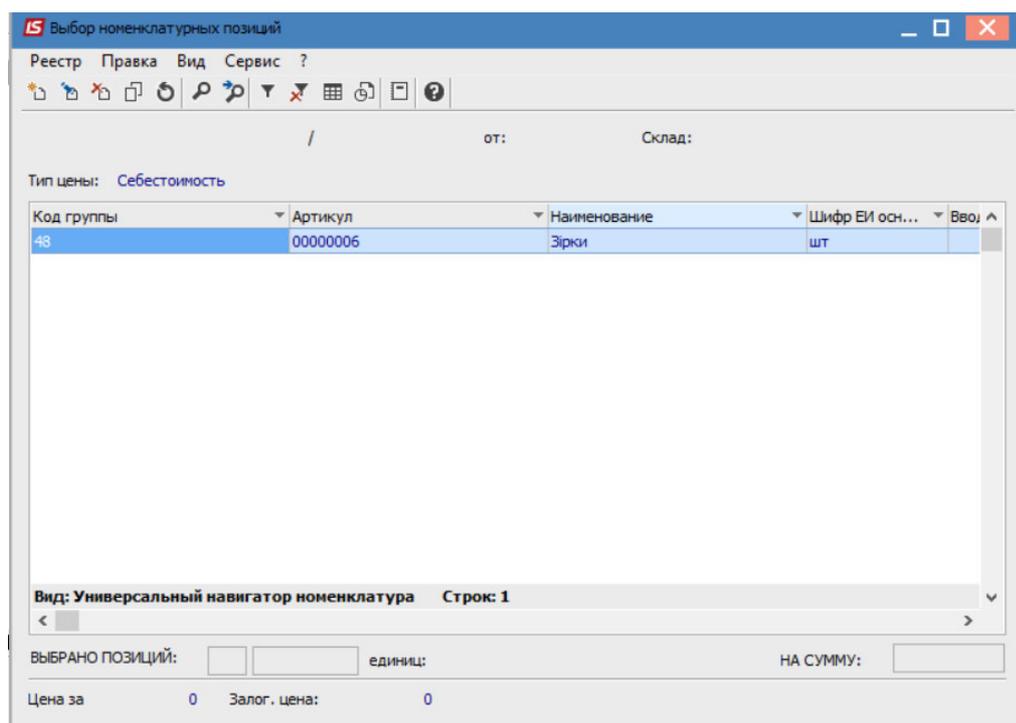
В **Карточке комплекта** автоматически устанавливается параметр **Комплект фурнитуры вещевого обеспечения**. (Благодаря ему происходит разделение между обычными комплектами запасов и комплектами вещевого обеспечения).

Заполнить поле **Код комплекта**.

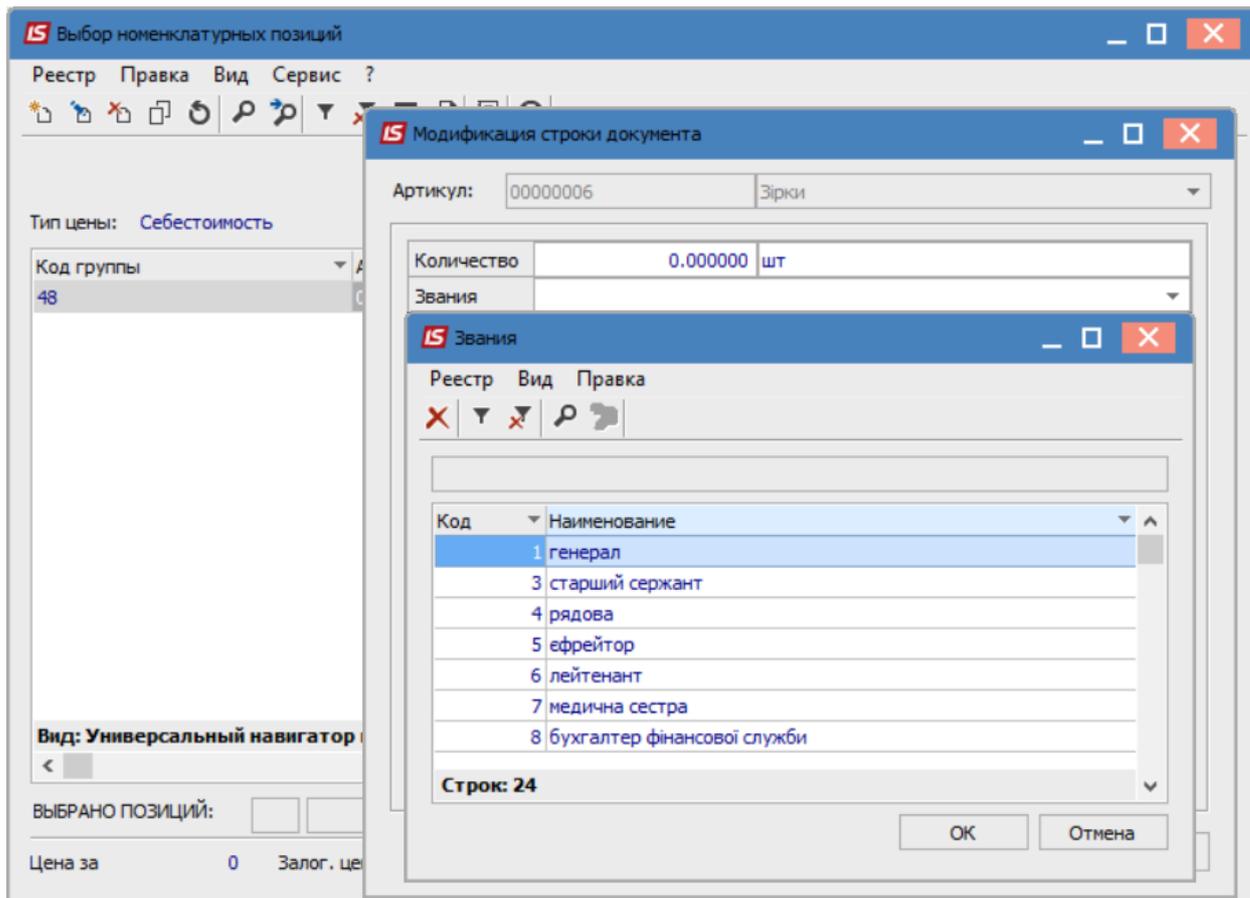
В поле **Номенклатура** нажать клавишу **F3** и выбрать нужную номенклатуру в комплект. При выборе номенклатуры будут отображаться позиции номенклатуры с отмеченным параметром **Фурнитура**. (Подробнее в заметке О создании номенклатурной позиции с типом Вещное имущество).



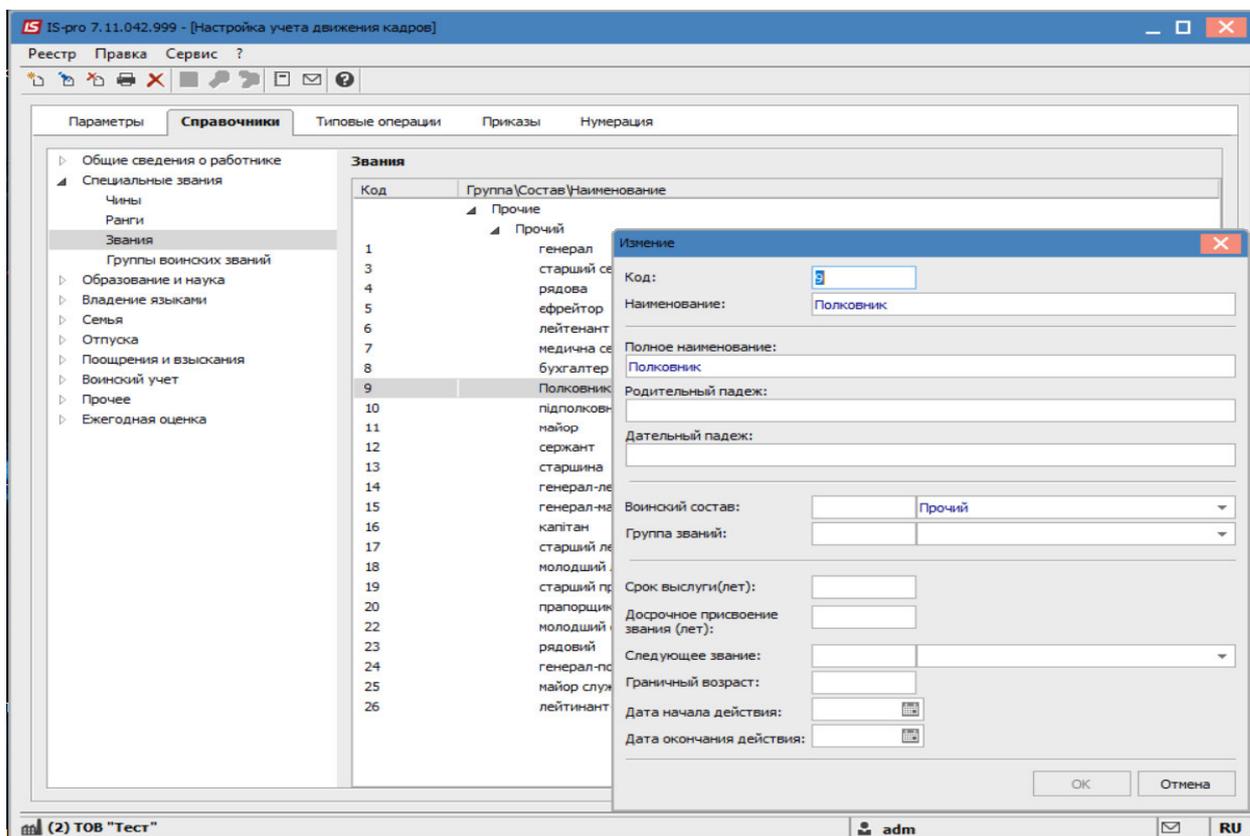
Необходимо выбрать необходимую для добавления. После чего в табличной части окна нажать клавишу **Insert** и выбрать номенклатурную позицию.



В следующем окне заполняется **Количество и Звание**.



Внимание! Справочник **Звание** настраивается в подсистеме **Управление персоналом / Учет кадров / Настройки / Справочники / Специальные звания / Звание**.



Если в комплекте и в карточке сотрудника из картотеки вещевого обеспечения указаны звание, то при подборе будет добавляться только та фурнитура, которая соответствует званию.

Если в комплекте звание не указано, то в документ выдачи будет подбираться вся добавленная в комплект фурнитура, без учета званий.

IS Карточка комплекта

Код комплекта: 10 Комплект фурнитуры вещевого обеспечения

Номенклатура: 00000001 Форма №1

Характеристики:

Ед.изм.: шт

Комментарий:

Артикул	Наименование номенклатуры	Шифр...	Количество	Звание
<input type="checkbox"/> 00000006	Зірки	шт	4.000000	лейтенант

Вид: Спецификация комплектов Строк: 1

OK Отмена