

Instrukcja 4

Laboratoria 5, 6

Budowa diagramu czynności reprezentującego model biznesowy „świata rzeczywistego” na podstawie wykonanego opisu procesów biznesowych; budowa diagramów czynności reprezentujących scenariusze wybranych przypadków użycia

Cel laboratoriów:

Modelowanie procesów biznesowych „świata rzeczywistego” oraz procesów realizowanych przez tworzone oprogramowanie w celu zautomatyzowania procesów „świata rzeczywistego” – kontynuacja tworzenia modelu przypadków użycia z wykorzystaniem diagramów czynności (aktywności) (wykład1, wykład3; Dodatek 1 instrukcji).

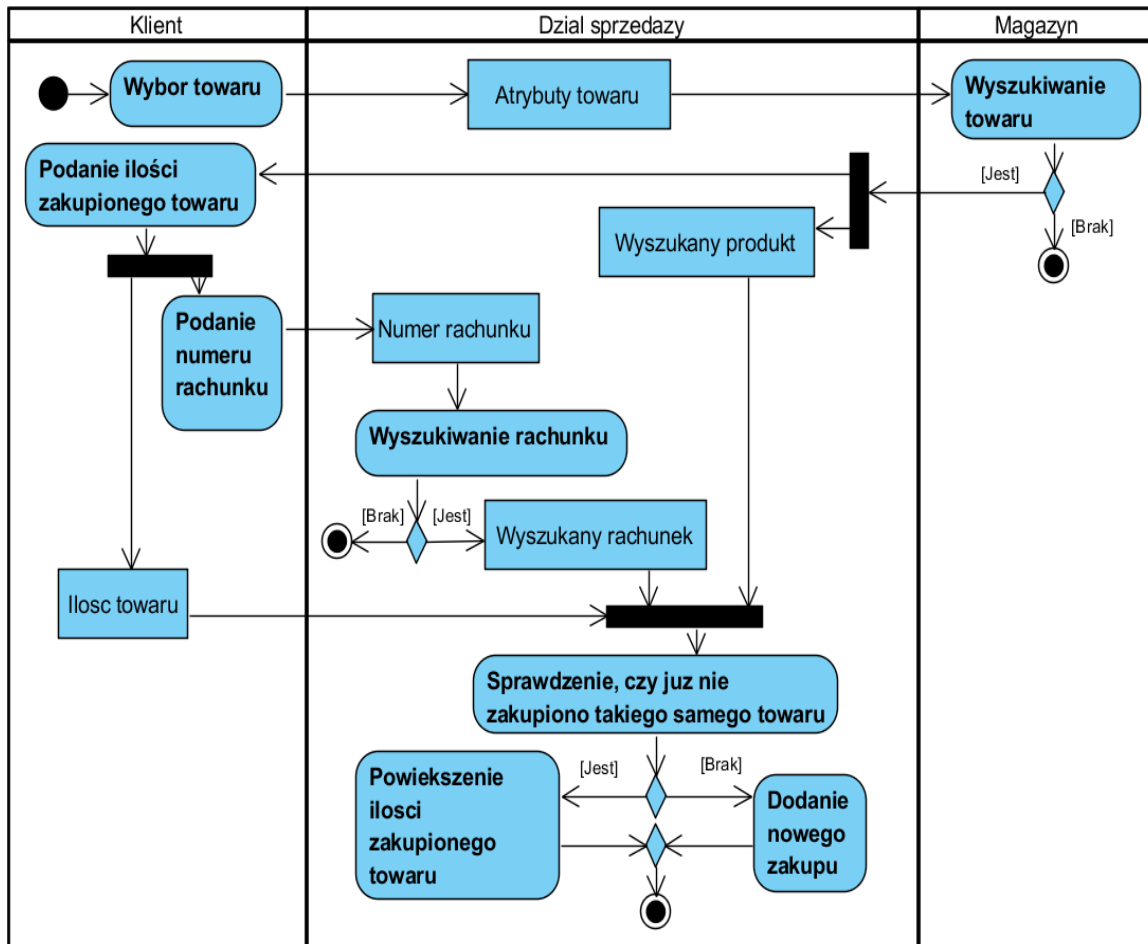
Uwagi: Należy rozwijać projekt UML, wykonany przy realizacji instrukcji 2-3.

W Dodatek 2 instrukcji umieszczono informację dotyczącą korzystania z palety elementów diagramu aktywności

- 1. Laboratorium 5: Definiowanie modelu "świata rzeczywistego" systemu**, opisanego w Instrukcji 2 w p. 1, za pomocą diagramu czynności. Należy wybrać najważniejsze procesy biznesowe – grupa dwuosobowa modeluje dwa procesy, a jednoosobowa jeden proces. Przykładowy diagram reprezentujący scenariusz procesu biznesowego „Wstawianie nowego zakupu” zaprezentowano w Dodatku 1, p.1.
- 2. Laboratorium 6: Definiowane zachowania wybranych przypadków użycia** za pomocą diagramów czynności – kontynuacja tworzenia modelu przypadków użycia (Dodatek 1 instrukcji, p.2). Wybrane przypadki użycia muszą realizować procesy biznesowe „świata rzeczywistego” z p.1 (modelowane za pomocą diagramów aktywności) **za pomocą modelowanego programu**. Grupa jednoosobowa wykonuje jeden diagram aktywności dla jednego złożonego przypadku użycia. Grupa dwuosobowa realizuje diagramy dla dwóch złożonych przypadków użycia. Złożony przypadek użycia powinien zawierać relacje <<include>>, lub/i <<extend>>, lub/i <<use>> – kontynuacja prac wg instrukcji 2-3. Przykładowy diagram reprezentujący scenariusz przypadku użycia „PU Wstawianie nowego zakupu” zaprezentowano w Dodatku 1 instrukcji, p.2.
- 3. Uwagi:**
 - 3.1. Należy zastosować elementy diagramów czynności przedstawione na wykładzie 3
 - 3.2. Diagramy powinny zawierać tzw. partycje (tory).
 - 3.3. W przypadku diagramu czynności reprezentującego proces biznesowy „świata rzeczywistego” partycje powinny reprezentować uczestników procesu: ludzi, dokumenty, urządzenia itp.
 - 3.4. W przypadku diagramu czynności reprezentującego scenariusze przypadku użycia głównego i powiązanych podanymi wyżej relacjami należy partycje **zdefiniować jako głównych kandydatów na typy obiektów (klasy) używanych w tworzonym oprogramowaniu i realizujących logikę biznesową scenariuszy**. Partycja wywołująca logikę biznesową umieszczoną w kolejnych partycjach powinna reprezentować interfejs graficzny użytkownika np. GUI, Warstwa prezentacji itp.
 - 3.5. Przejścia łączące elementy typu: Object Node, Central Buffer Node oraz Data Store Node z innymi elementami diagramu powinny być typu Object Flow. Przejścia pomiędzy pozostałymi elementami diagramu powinny być typu Control Flow.

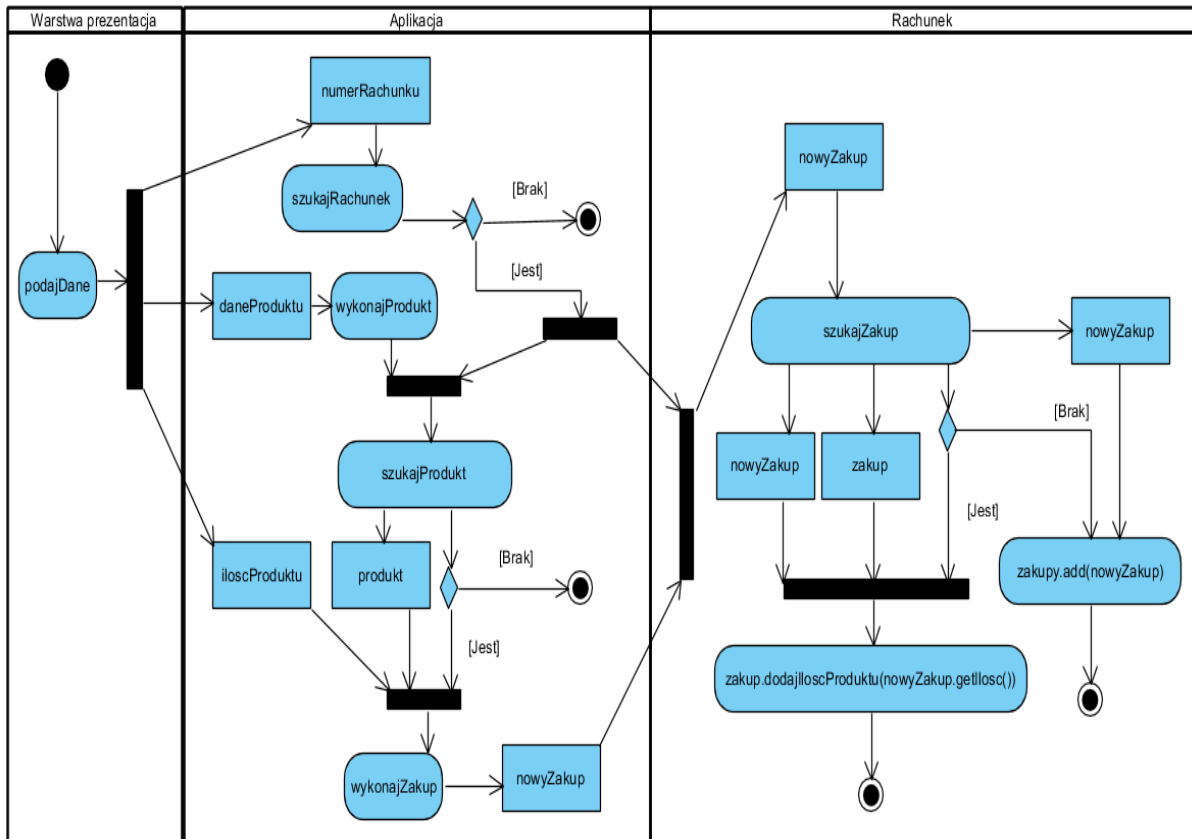
Dodatek 1

1. Przykład diagramu czynności procesu biznesowego ze „świata rzeczywistego” dotyczącego wstawiania nowego zakupu do rachunku na podstawie przykładu opisu biznesowego „świata rzeczywistego” systemu sprzedaży towarów z lab2 „Wstawianie nowego zakupu”

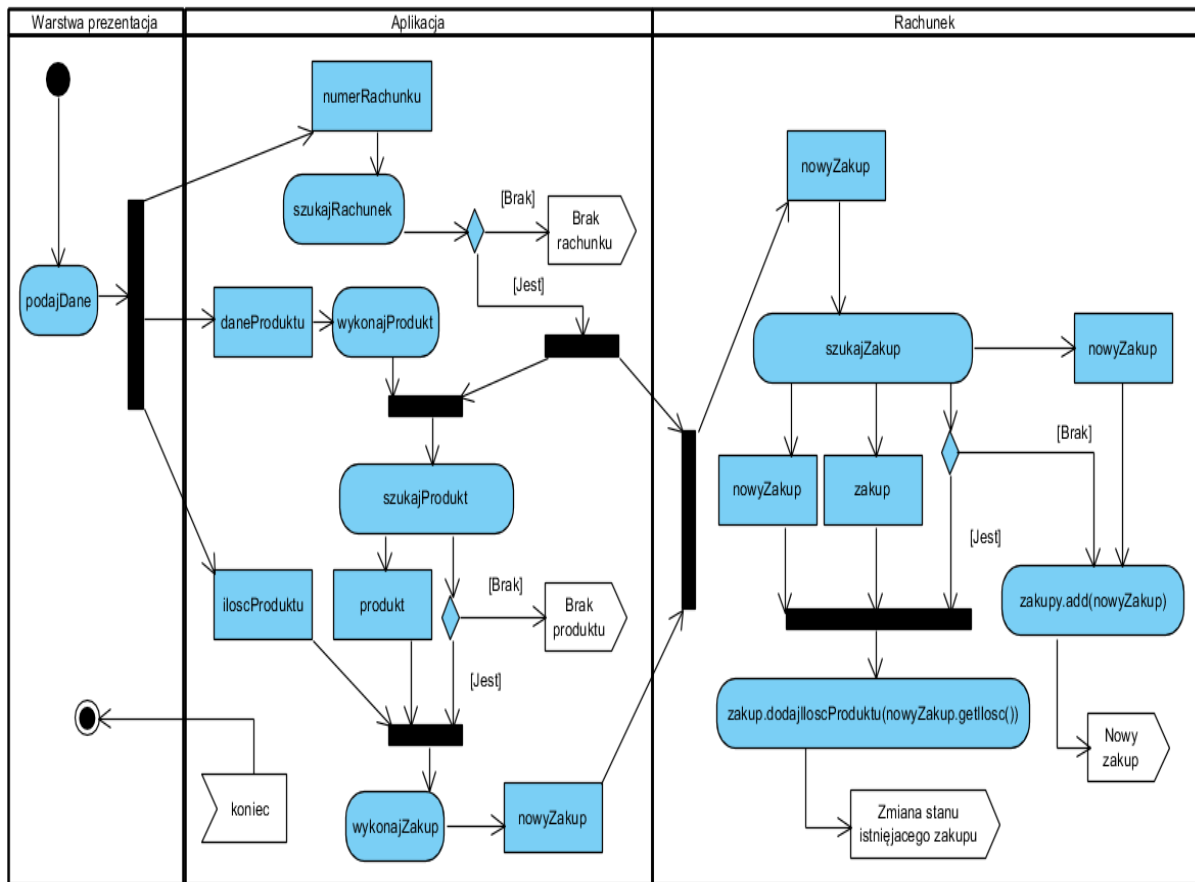


2. Przykłady diagramów czynności reprezentujących scenariusz wybranego przypadku użycia z lab.3-4 (PU Wstawianie nowego zakupu). Tor Aplikacja reprezentuje obiekt klasy oparty na wzorcu Fasada (wykład 5 – część 2).

Wersja 1



Wersja 2



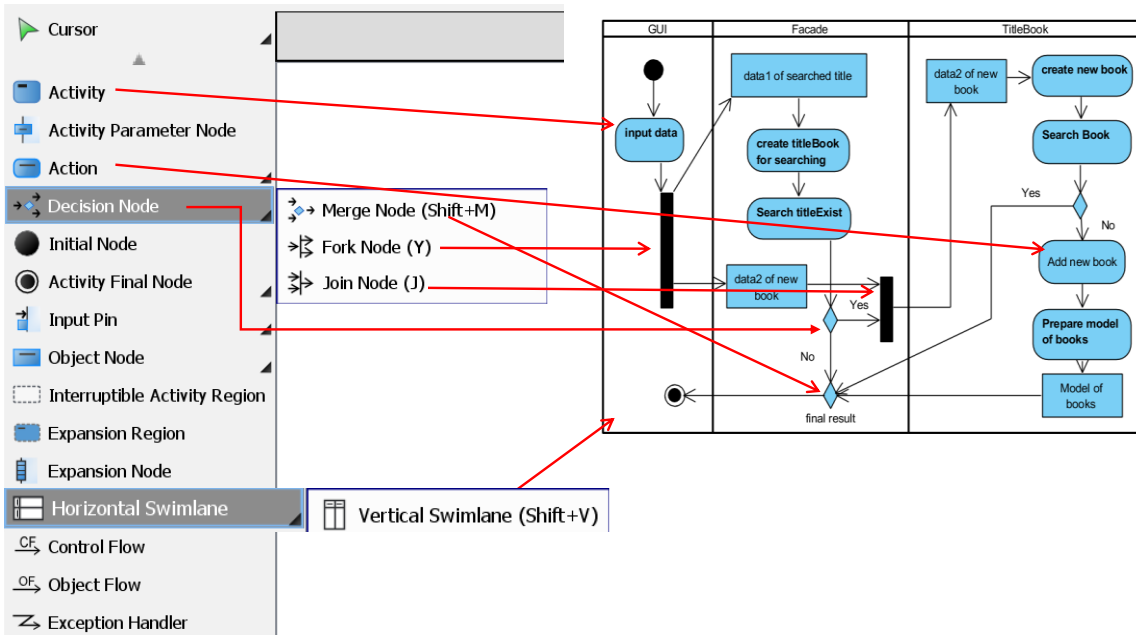
Dodatek 2

Przykład tworzenia diagramu aktywności w środowisku Visual Paradigm

[Drawing activity diagrams.](https://www.visual-paradigm.com/support/documents/vpuserguide/94/2580/6713_drawingactiv.html)

(https://www.visual-paradigm.com/support/documents/vpuserguide/94/2580/6713_drawingactiv.html)

Informacja dot. tworzenia diagramu aktywności – część 1



Informacja dot. tworzenia diagramu aktywności – część 2

