

VILNIAUS UNIVERSITETAS
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS
PROGRAMŲ SISTEMŲ KATEDRA

Baigiamasis bakalauro darbas

**Dalykinės srities modelio transformavimas į UML užduočių
diagramas**

(Deriving use cases from business process)

Atliko: 4 kurso 1 grupės studentas

Aleksandras Sivkovas

(parašas)

Darbo vadovas:

Prof. dr. Saulius Gudas

(parašas)

Recenzentas:

prof. habil. dr. Vardaitis Pavardaitis

(parašas)

Vilnius
2018

Turinys

Sąvokų apibrėžimai	2
Įvadas	3
1. Algoritmas kurti sekų diagramas pagal BPMN pateiktą informaciją	4
1.1. UML diagramų transformavimo algoritmai	4
1.1.1. Užduočių diagramos išvedimas iš BPMN modelio	4
1.2. Užduočių diagramos išvedimas iš BPMN modelio	4
1.2.1. Ryšiai tarp BPMN ir sekų diagramų	5
1.2.2. BPMN diagrama	5
1.2.3. Užduočių diagrama	7
1.2.4. Ryšių tarp diagramų panaudojimas transformacijai	8
1.2.5. Likusios informacijos panaudojimas suprastinti ar patikslinti diagramai	11
2. Programa BPMN transformacijai į sekų diagramą	12
Išvados	13
Conclusions	14
Literatūra	15

Sąvokų apibrėžimai

Šiame darbe naudojami žymėjimai:

1. **BPMN** – modeliavimo kalba, skirta pavaizduoti informaciją plačiai auditorijai. **BPMN** buvo sukurta ir dažniausia naudojama pavaizduoti verslo procesams [Obj11].
2. **UML** – modeliavimo kalba, skirta suteikti standartinį sistemos analizės, architektūros, veikimo ir kūrimo pavaizdavimą [Obj15].
3. **Sekų diagrama** – **UML** diagrama, skirta pavaizduoti žinučių tarp apibrėžtų objektų sekai tų objektų gyvavimo metu [Obj15].
4. **Užduočių diagrama** – **UML** diagrama, skirta pavaizduoti kaip gali būti naudojama programų sistema [DJ02].

Įvadas

Darbo tikslas – apibrėžti ir įgyvendinti algoritmą **BPMN** modelio transformacijai į **užduočių diagramas**.

Reikalavimų inžinerija yra sudėtinga programų kūrimo dalis. Proceso sudėtingumas dažnai tampa klaidų priežastimi. Čia atsiradusios klaidos sunkiai aptinkamos ir sukelia brangiai kainuojančias pasekmes, nes sekančiuose etapuose bus kuriama neteisingai apibrėžta programa. Norint išvengti klaidų galima kai kurias proceso veiklas automatizuoti.

Darbe bus tiriama verslo proceso transformacija į kuriamos programos **užduočių diagramas**. **Užduočių diagramos** yra svarbi reikalavimų inžinerijos dalis, kadangi ji apibrėžia kaip sistema bus naudojama. Įmonės dažniausiai žino kaip ir kokias veiklas jos vykdo. Verslo procesą galima apibrėžti **BPMN** diagramomis. Bet ne viską, kas yra **BPMN** modelyje, galima perkelti į **sekų diagramą**, todėl darbe bus apibrėžtas modifikuotas **BPMN** modelis, kuriame bus vaizduojama tik algoritmui aktuali informacija. Taip pat gali tekti pridėti papildomų atributų, kurie padės pasiekti tikslesnius rezultatus. Čia bus tiriama **BPMN** modelio transformacijos į **sekų diagramas** algoritmas.

Siekiami rezultatai yra:

1. Modifikuoto **BPMN** modelio apibrėžimas.
2. Algoritmas galintis transformuoti **BPMN** modelį į **užduočių diagramą**.
3. Programa demonstruojanti algoritmo veikimą.

1. Algoritmas kurti sekų diagramas pagal BPMN pateiktą informaciją

Šio darbo tikslas yra algoritmas atlikti diagramų transformacijai. Pirmiausia pateikiama tai, kas literatūroje rašoma apie **UML** diagramų transformavimo algoritmus. Vėliau sukuriamas siekiamas algoritmas.

1.1. UML diagramų transformavimo algoritmai

1.1.1. Užduočių diagramos išvedimas iš BPMN modelio

Literatūroje yra parašyta apie **vartojimo atvejų diagramos** išvedimą iš **BPMN** modelio [DJ02]. Darbe nagrinėjamas [DJ02] straipsnyje aprašytas algoritmas (3). Imamas modifikuotas **BPMN** modelis (1) ir tie **vartojimo atvejų diagramos** komponentai, kurie gali būti iš jo išvesti (2).

$$BPMNElements = \{Start, End, Role, Branch, Task, Transition\}; \quad (1)$$

$$UseCasesElements = \{Actor, Generalization, Association, UseCase, Include, ExtensionPoint, Extend\}; \quad (2)$$

$$BPMN(BPMNModelElements) \Rightarrow UseCases(UseCasesElements); \quad (3)$$

Algoritmo autoriai pirmiausia siūlo surasti ryšius tarp modelių. juostos atitinka aktorius. Užduotys tuo tarpu grupuojamos, kol nepasiekia maksimalaus skaičiaus vykdomų be pertraukos, tos pačios juostos ir pagaminančių rezultatą. Tokia grupė pavadinama žingsniu ir yra laikoma atitinkančia vartojimo atvejį. Taip išsiaiškinami transformacijos žingsniai. Tuomet lieka tik formaliai užrašyti kaip jie gali būti vykdomi ir surasti kaip dar galima būtų panaudoti informaciją, patikslinti ir suprastinti gautoms diagramoms.

Algoritmas Pirmiausia sudėlioja pavienes užduotis į proceso žingsnius. Vėliau juostos tampa aktoriais, o žingsniai jose – vartojimo atvejais. Galiausiai pasikartojančios užduotis išimamos iš žingsnių ir prijungiamos asociacija įtraukia arba išplečia pagal situaciją.

1.2. Užduočių diagramos išvedimas iš BPMN modelio

Šio darbo tikslas, algoritmas galintis gauti **užduočių diagramoms** iš **BPMN** modelio, bus kuriamas pagal 1.1.1 aprašytą algoritmo sukūrimo pavyzdį. Pirmiausia bus rasti ryšiai tarp diagramų, vėliau sukurtas būdas juos panaudoti, galiausiai panaudota likusi modelio informacija patikslinti ir suprastinti diagramoms.

1.2.1. Ryšiai tarp BPMN ir sekų diagramų

Norint duomenis iš vieno modelio perkelti į kitą galima pasinaudoti ryšiais esančiais tarp jų.

1 lentelė. Ryšiai tarp **BPMN** ir **sekų diagramų**

	Aktorius	Vartojimo atvejis	Asociacija	Įtraukia	Išplečia
Juosta	+		+	+	+
Įvykis					
Veikla		+	+	+	+
Sekos srautas		+			
Duomenų objektas					
Pranešimų srautas					
Sprendimas					

1. Aktorius – galima gauti iš informacijos esančios juostoje.
2. Vartojimo atvejis – gaunamas iš informacijos veiklose.
3. Asociacija – ryšys tarp juostos ir veiklų joje.
4. Įtraukia – pasikartojančios veiklos.
5. Išplečia – ryšys randamas kai veikla yra atskiras kitos veiklos atvejis.

Rasti ryšiai taip pat parodo kurie komponentai bus imami ir kurie gaunami. Taigi galima apibrėžti **BPMN** ir **Užduočių diagramas**. Tai taps algoritmo įvestimi ir išvestimi.

1.2.2. BPMN diagrama

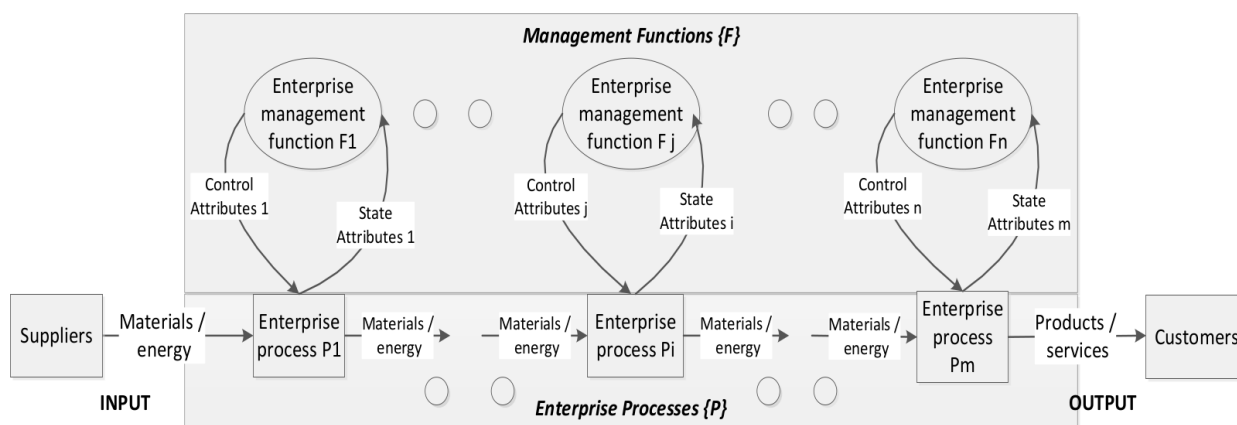
BPMN specifikacija leidžia atvaizduoti gana nemažai verslo proceso atributų [Obj11]. Bet šiame darbe ji bus nagrinėjama tik kaip įvesties duomenų formatas, naudojamas apibrėžti informaciją pagal kurią bus kuriama **sekų diagrama**. Taigi daugelį **BPMN** komponentų galima tiesiog ignoruoti, nes jie neturi jokios įtakos algoritmo vykdymo rezultatui. Norint pabrėžti svarbią informaciją, darbe bus tiriamos tik tos **BPMN** savybės kurios gali įtakoti algoritmo vykdymo rezultatą. Atitinkami komponentai pavaizduoti 2 lentelėje.

2 lentelė. BPMN diagramos komponentai

Nr.	Komponentas	Aprašymas	Žymėjimo pavizdys
-----	-------------	-----------	-------------------

1	Juosta	Komponentas žymintis diagramos dalyvį ir nurodantis, kad jis atsakingas už veiklų esančių šiame komponente vykdymą.	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; height: 50px; margin: 0 auto;">Pavadinimas</div>
2	Įvykis	Komponentas žymintis, kad įvyko kažkas kas įtakojo proceso būseną.	○
3	Veikla	Komponentas žymintis užduoties vykdymo procesą	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto;">Veiklos pavadinimas</div>
4	Sekos srautas	Komponentas žymintis veiklų seką.	→

Darbe bus nagrinėjamas procesas kuriam kuriama programų sistema, todėl materialios veiklos bus atskirtos nuo duomenų tvarkymo veiklų [GL16]. **BPMN** diagrama bus vaizduojama kaip detalizuotas M. Porterio vertės grandinės modelis (1 pav). Tokiu būdu dėmesys bus telkiamas ties informacijos procesais.

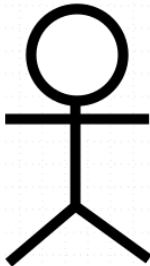
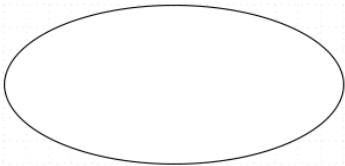

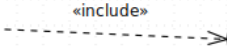
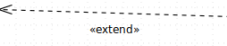


1 pav. Detalizuotas M. Porterio vertės grandinės modelis

1.2.3. Užduočių diagrama

Čia pateikiamas **užduočių diagramos** naudojamos darbe apibrėžimas. Tai bus algoritmo rezultato formatas. Siekiama gauti kiek įmanoma tikslesnę užduočių diagramą. Jos komponentai pateikiam 3 lentelėje.

3 lentelė. Užduočių diagramos komponentai

Nr.	Komponentas	Aprašymas	Žymėjimo pavidys
1	Aktorius	Komponentas žymintis sistemos naudotojo tipą.	
2	Vartojimo atvejis	Komponentas specifikuojantis elgsenų ai-bę, kuri generuoja rezultatą.	
3	Asociacija	Komponentas žymintis ryšį tarp aktoriaus ir vartojimo atvejo.	
4	Įtraukia	Komponentas žymintis elgseną kuri yra bendra keliems vartojimo atvejams, todėl ji parodoma atskirai nuo jų, kad būtų galima perpanaudoti.	
5	Išplečia	Komponentas žymintis, kad esant tam tikram atvejui vartojimo atvejis įtraukia papildomus vartojimo atvejus.	

1.2.4. Ryšių tarp diagramų panaudojimas transformacijai

Rasti ryšiai parodo į kokius **BPMN** komponentus reikia žiūrėti išvedant **užduočių diagramos** dalis. Toliau sudėliojami konkretūs žingsniai kuriuos reikia atlikti. Galiausiai gaunamas pseudokodas 1.

1. Pirmiausia iš juostų gaunami aktoriai.
2. Vėliau randama pirmoji proceso veikla `sequenceFlows.filter(flow => flow.from.type`
 Ir pradedant nuo jos, visos veiklos paverčiamos į žinutes, kurios siunčiamos iš proceso vykdymo specifikacijos į naują vykdymo specifikaciją sukurtą gyvavimo linijoje, kuri buvo sukurta iš informacijos juostoje kuriai priklauso duota veikla. Žinutės įvesties parametrais tampa duomenų objektai, kurių duomenų srautas rodo į nagrinėjamą veiklą. Išvestis gaunama iš duomenų objektų, kurių duomenų srautas veda iš nagrinėjamų veiklos.
3. Atsakymas gaunamas iš duomenų žinutėje, nes jis yra susijęs su ja.

Listing 1: **UML Sekų diagramos** gavimo iš **BPMN** modelio algoritmo pseudokodas

```

1 {roles,events,activities,sequenceFlows,messageFlows,decisions}=BPMN;
2
3 lifelines=[];
4 processLifeline=new Lifeline(BPMN.name);
5 processExecutionSpecification=processLifeline.createExecutionSpecific
6 lifelines.push(processLifeline);
7 rolesLifelinesMap=new Map();
8 for(role in roles){
9     lifeline=createLifeline(role);
10    rolesLifelinesMap.set(role,lifeline);
11    lifelines.add(lifeline);
12 }
13 syncMessages=[];
14 returnMessages=[];
15 startFlow=sequenceFlows.filter(flow=>flow.from.type==start)[0];
16 for(
17     flow=startFlow;
18     flow.from.type!=end;
19     flow=sequenceFlows.filter(flow=>flow.from.equals(activity))
20 ){
21     activity=flow.to;
22     lifeline=rolesLifelinesMap.get(activity.role);
23     executionSpecification=lifeline.createExecutionSpecification(

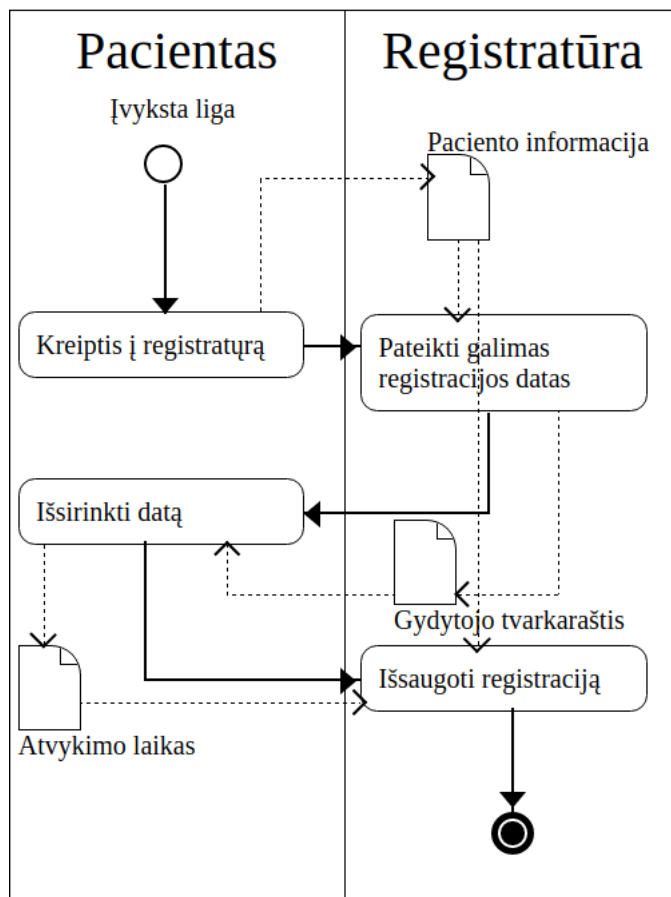
```

```

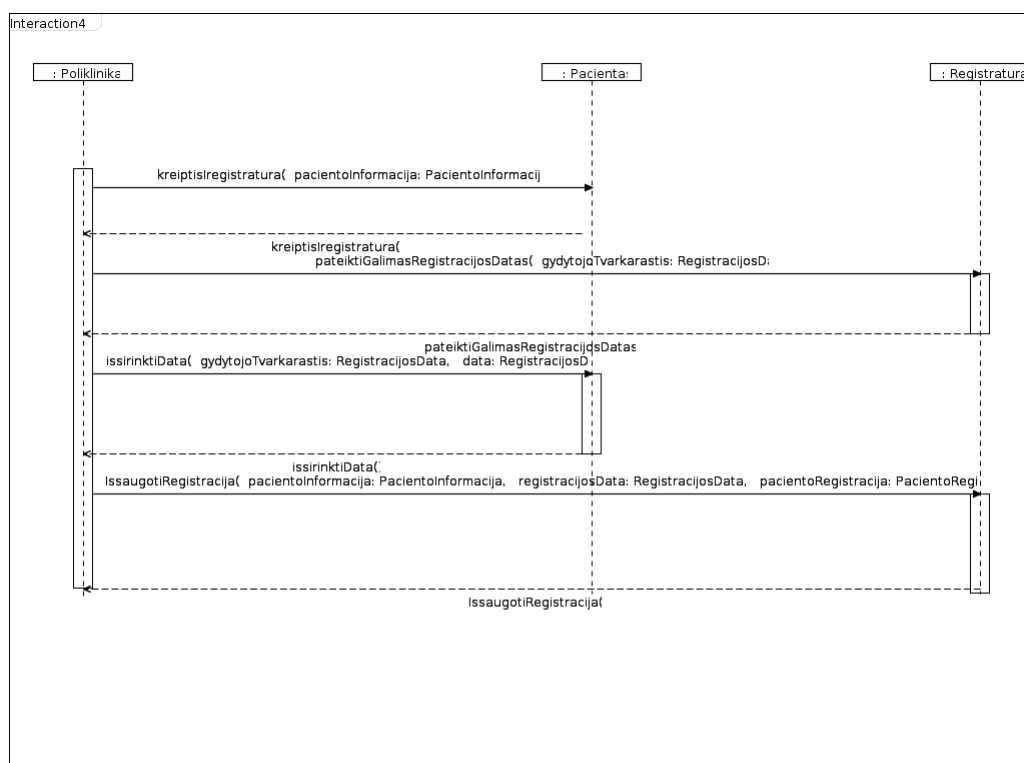
24
25     inputDataFlows = messageFlows.filter(flow => flow.to.equals(act
26     inputParameters = inputDataFlows.map(flow => flow.from);
27
28     outputDataFlow = messageFlows.filter(flow => flow.from.equals(a
29     returnParameter =         outputDataFlow.to;
30
31
32     message = createSyncMessage(
33         processExecutionSpecification ,
34         executionSpecification ,
35         activity.name ,
36         inputParameters ,
37         returnParameter
38     );
39     syncMessages.push(message);
40
41     returnMessage = createReturnMessage(message);
42     returnMessages.push(returnMessage);
43 }
44 sequenceDiagram = { lifelines , syncMessages , returnMessages };

```

Iš diagramos 2 gaunama diagrama 3.



2 pav. BPMN diagrama



3 pav. **sekų diagramą** diagrama

1.2.5. Likusios informacijos panaudojimas suprastinti ar patikslinti diagramai

2. Programa BPMN transformacijai į sekų diagramą

Išvados

Conclusions

Literatūra

- [DJ02] R.M. Dijkman and Stef M.M. Joosten. An algorithm to derive use cases from business processes. 08:679–684, 2002-03.
- [GL16] Saulius Gudas ir Audrius Lopata. Towards internal modelling of the information systems application domain. *Informatica, Lith. Acad. Sci.*, 27(1):1–29, 2016. URL: <http://content.iospress.com/articles/informatica/inf1085>.
- [Obj11] Object Management Group (OMG). Business process model and notation (BPMN). OMG Document Number formal/2011-01-03 (<http://www.omg.org/spec/BPMN/2.0>), 2011. Version 2.0.
- [Obj15] Object Management Group (OMG). Omg unified modeling language (OMG UML). OMG Document Number formal/2015-03-01 (<http://www.omg.org/spec/UML/2.5>), 2015. Version 2.5.