

3

Biznis analýza

- Spôsob zadávania a hodnotenia študentských prezentácií
- AntiSymetria
- Symetria
- Študentské prezentácie

Študentské prezentácie

[Pridať novú diskusnú tému](#)

Diskusia		Diskusiu začal(a)	Odpovede	Posledný príspevok
Metodika Scrum		Charvát Martin	2	Charvát Martin Tue, 9 Oct 2012, 21:16
Versioning + Revision Control		Remenec Jakub	3	Ružbarský Ján Tue, 9 Oct 2012, 09:18
Meranie kvality softvéru		Tršková Kristína	3	Ružbarský Ján Mon, 8 Oct 2012, 14:20



Versioning + Revision Control

autor [Remenec Jakub](#) - Monday, 8 October 2012, 13:52

Jednalo by sa o priblíženie toho čo je to versioning a revision control, preco je dobry a ako vlastne funguje (predstavenie systemov svn, Git pripadne este sourceforge).

[Upraviť](#) | [Odstrániť](#) | [Odpovedať](#)

Priemer hodnotení: [9 / 10](#)



Re: Versioning + Revision Control

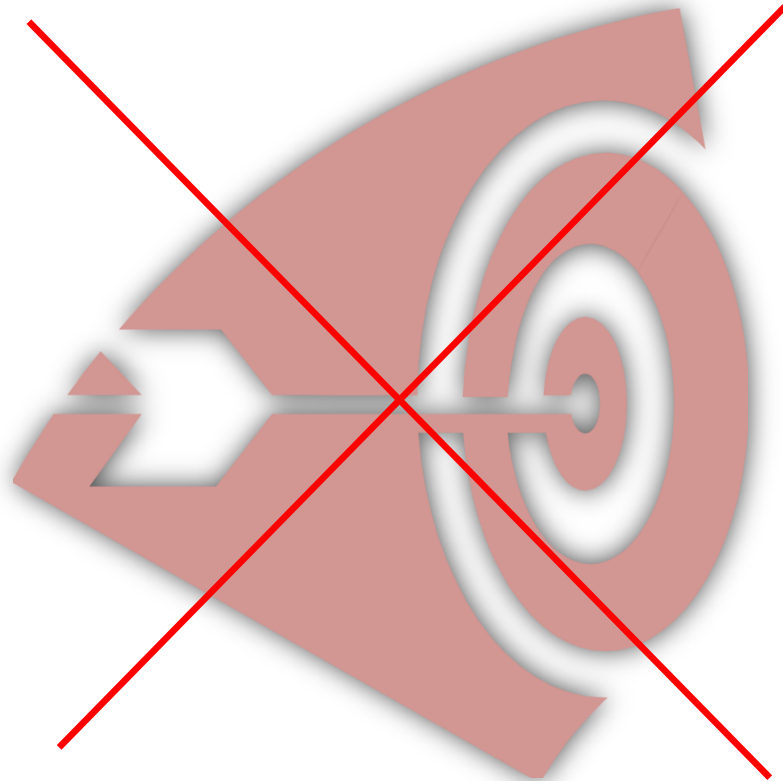
autor [Ružbarský Ján](#) - Monday, 8 October 2012, 14:17

11.X. alebo 18.X. ?

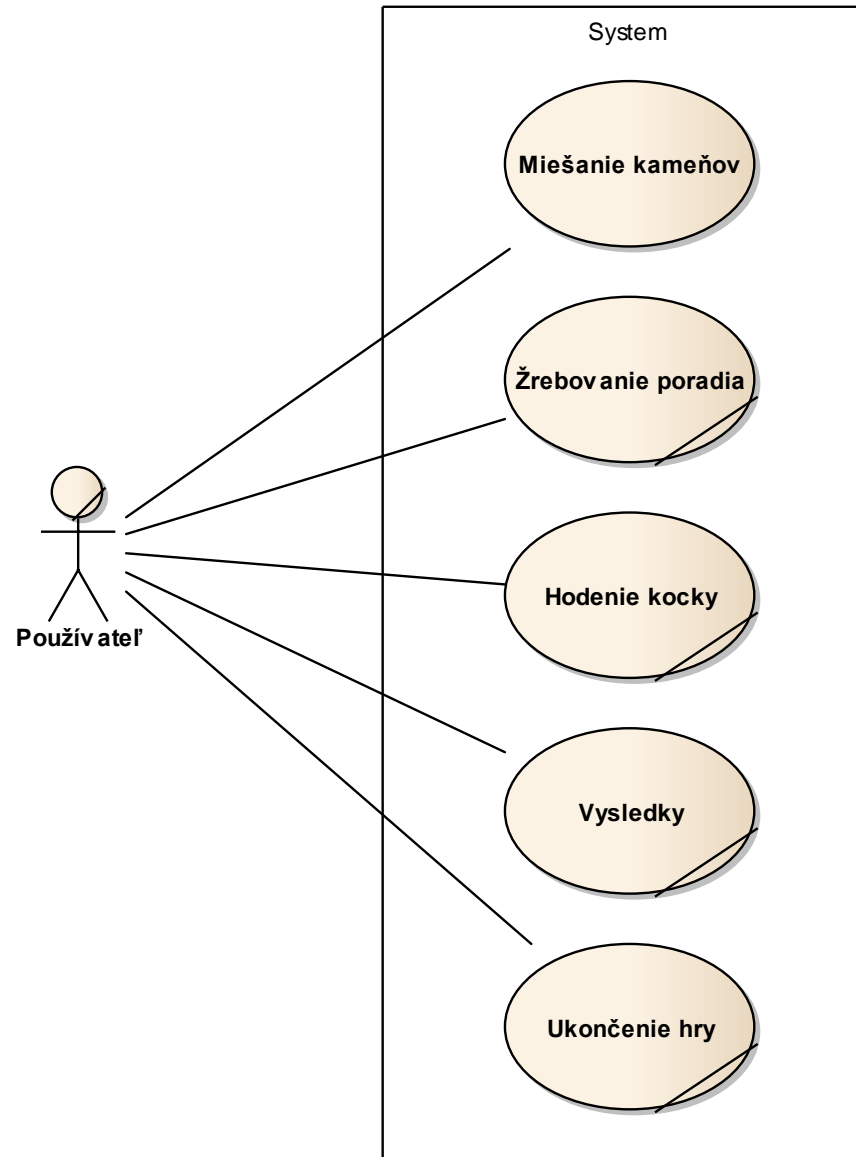
[Ukázať predošlý príspevok](#) | [Upraviť](#) | [Oddeliť](#) | [Odstrániť](#) | [Odpovedať](#)

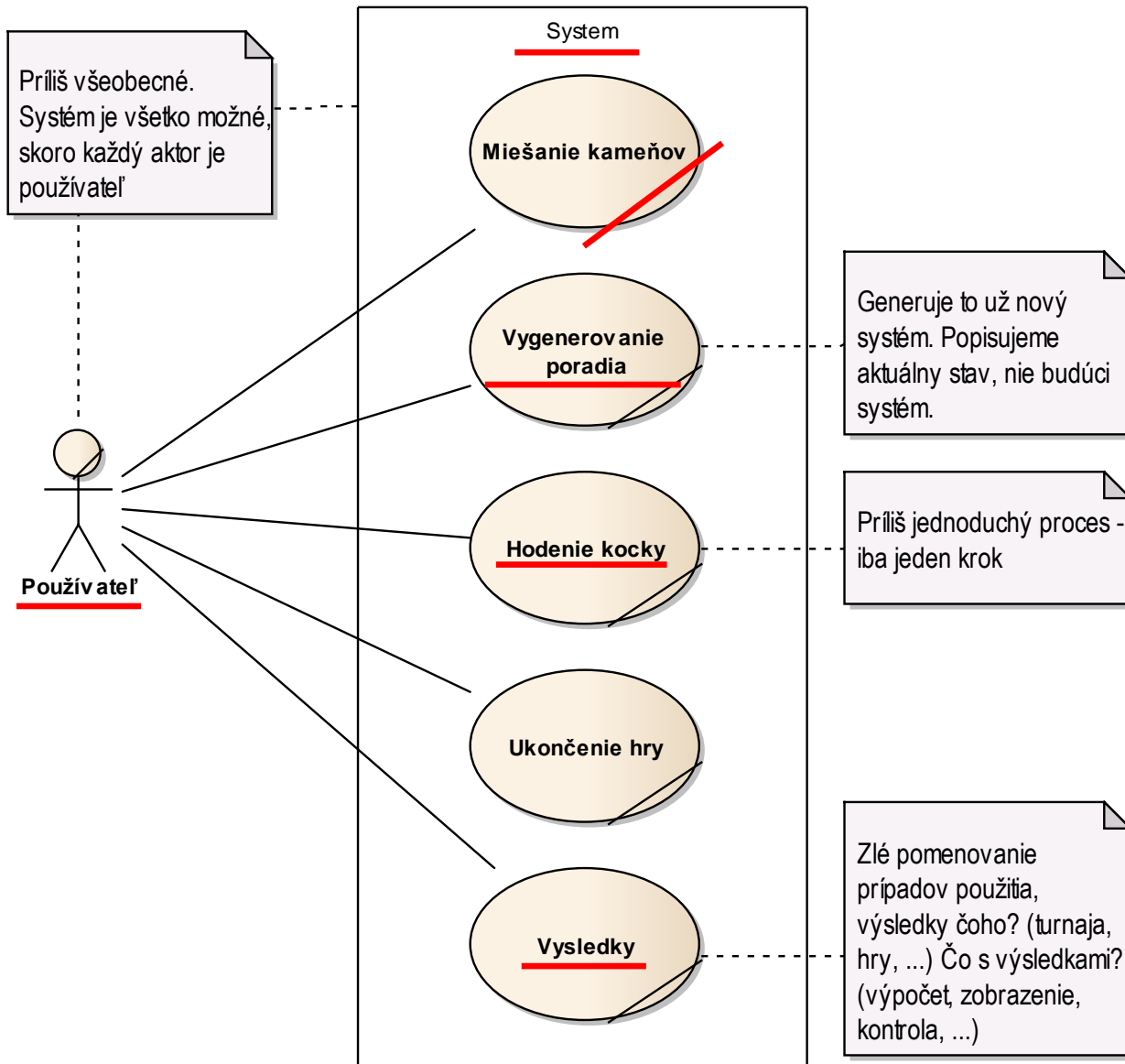
[Hodnotiť...](#)

AntiSymetria – identifikácia biznis procesov

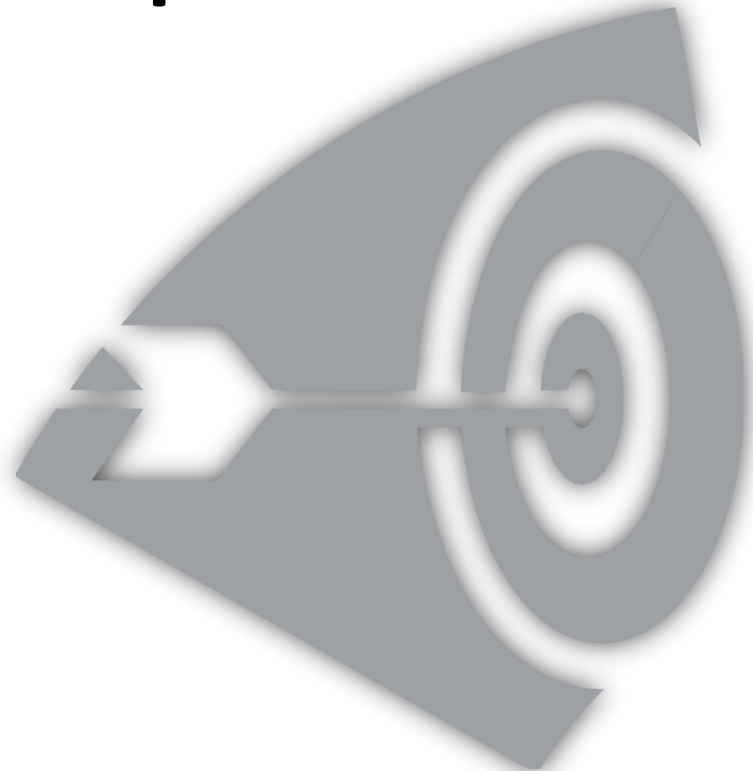


Softvérové inžinierstvo

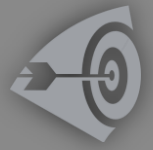




Symetria – analýza biznis procesov

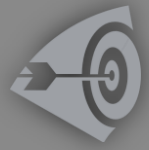


Softvérové inžinierstvo

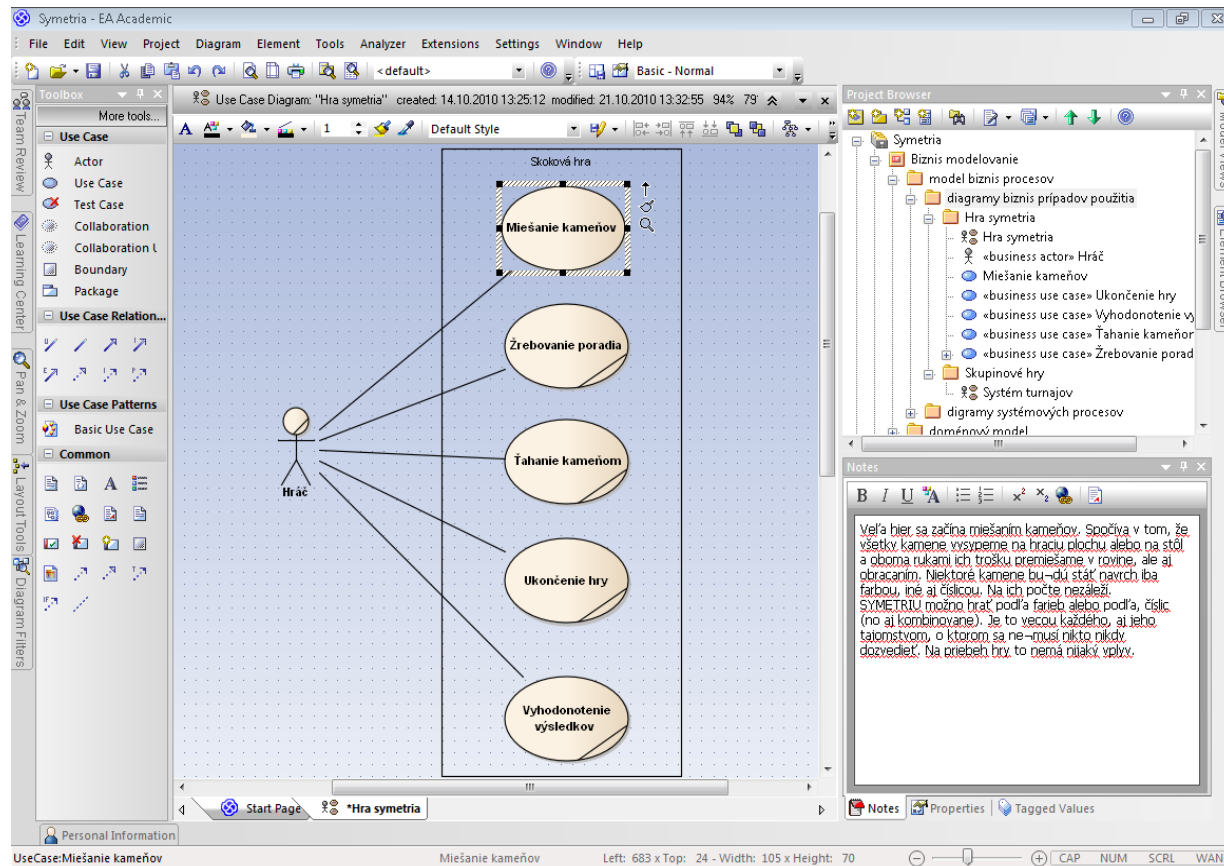


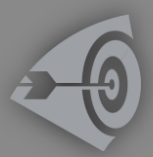
- Výber biznis prípadov použitia, ktoré je potrebné rozpracovať
 - Analýza textových poznámok
 - Spracovanie
 - Diagramy aktivít
- Počas modelovania biznis procesov identifikácia dôležitých objektov
 - Zaradenie do doménového modelu

Zdroje informácií

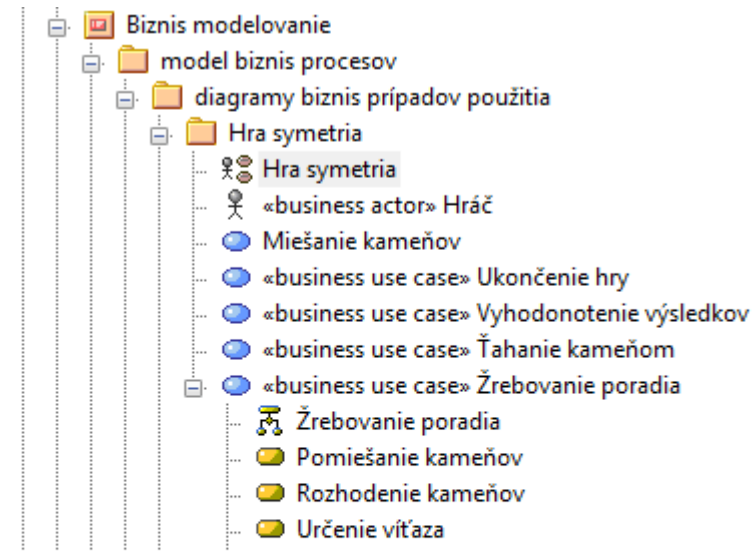


- Systémová požiadavka
- Biznis prípady použitia a ich popis





- Nový diagram aktivít
- Popis diagramu
- Analýza poznámky



Každá skupinová hra sa začína žrebovaním. Môže sa uskutočniť ukrytím dvoch kameňov v dlaniach alebo na stole, hodením mince a podobne.

Náš návrh je takýto:

Pri žrebovaní partie dvoch hráčov jeden z hráčov vezme do dlaní dva kamene (biely č. 1 a modrý č. 2). Pomieša ich a rozhodí na hraciu plochu alebo na stôl. Spravidla jeden z kameňov padne bližšie k jednému hráčovi, druhý k druhému. Ak dôjde pri meraní vzdialenosti k sporu, každý z hráčov si berie kameň ležiaci vpravo. Kto z dvoch hráčov získa kameň vyššej hodnoty (modrý č. 2), má tieto práva:

1. je hráčom označeným písmenom A (súper bude hráčom B),
2. je v partii prvý na ťahu,
3. môže si vybrať miesto, kde chce sedieť,
4. má právo obrátiť si hraciu plochu podľa ľubovôle.

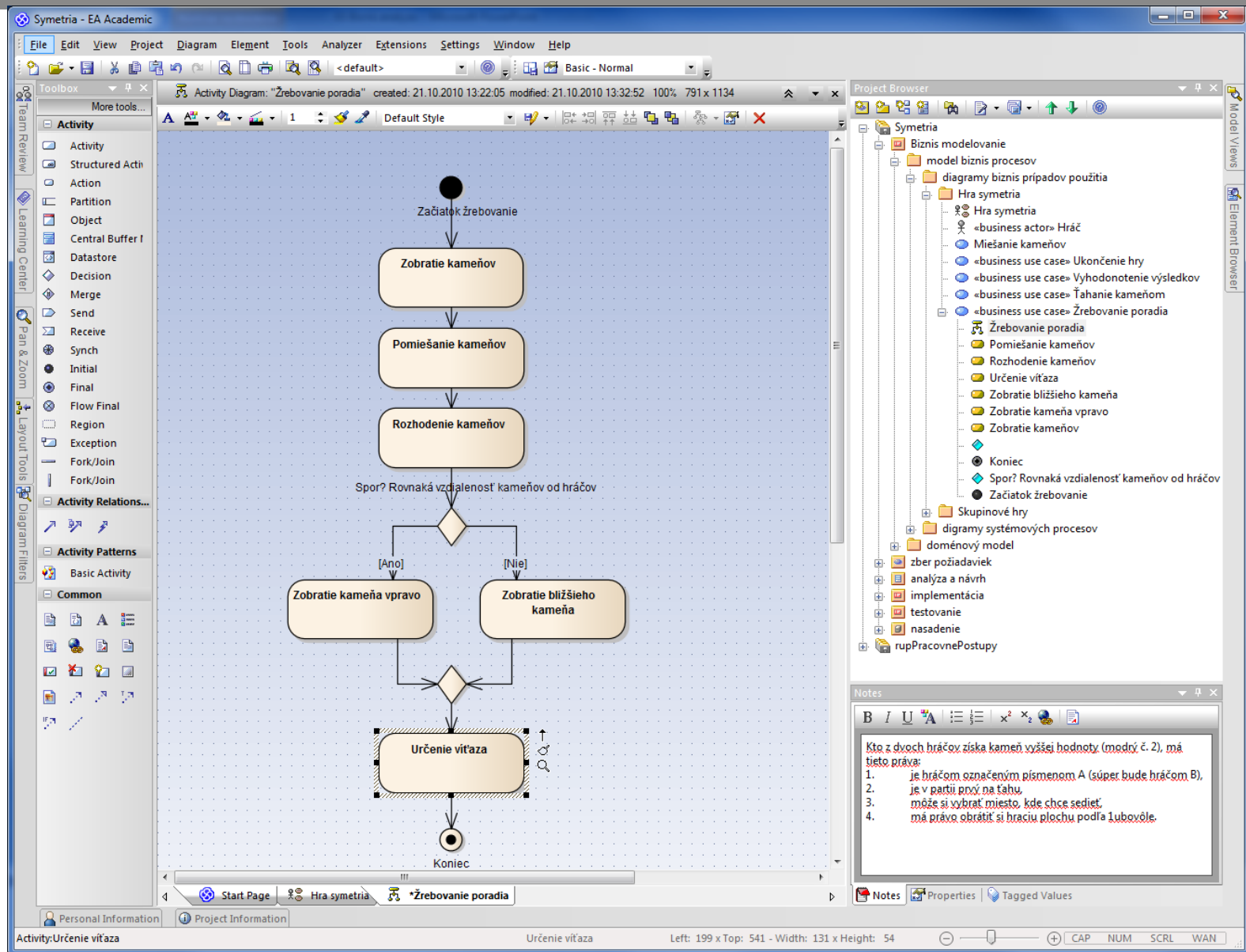
Pri žrebovaní partie troch hráčov, keď hrá každý za seba, sa postupuje podobne, až na to, že sa hádžu 3 kamene (biely 1, modrý 2, červený 3). Dopad kameňov určí poradie hráčov. Hráč s najvyšším číslom 3 je hráčom A a uplatní svoje práva, ako sme uviedli skôr. Hráč s č. 2 je druhým hráčom B. Sadne si k hráčovi A z jeho ľavej strany (v smere pohybu hodinových ručičiek) a hráč s č. 1, čiže C, sa posadí na zvyšné miesto.

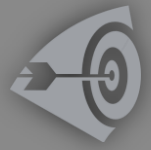
Pri žrebovaní partie troch hráčov, keď hrajú dvaja proti jednému, stane sa prvým hráčom A ten, ku ktorému dopadol červený kameň s č. 3. Jeho spoluhráčom bude hráč s nepárnym číslom 1, ktorý bude hráčom B. Osamelý hráč s č. 2 bude hráčom C. Hráč A rozhodne sám, či jeho spoluhráč bude sedieť z jeho pravej alebo z ľavej strany. Osamelý hráč si sadne na zvyšné miesto.

Pri žrebovaní partie štyroch hráčov, keď ide o to, kto s kým bude v dvojici hrať, postupuje sa takto. Jeden z hráčov pomieša a rozhodí štyri kamene. Hráči s párnymi číslami (2 a 4) budú hrať spolu, čím vytvoria prvú dvojicu. Hráči s nepárnymi číslami (1 a 3) vytvoria druhú dvojicu. Hráč, ktorý získal pri žrebovaní najvyššie číslo (4), bude hráčom A, jeho spolu partner si sadne naproti nemu. Druhá dvojica si sadne na zvyšné miesta. Ak by došlo medzi nimi k sporu, vyžrebujú sa dvoma kameňmi, pričom si hráč s vyšším číslom zvolí miesto. Posledný obsadí zvyšné miesto.

Pripomíname, že hráč, ktorý získal najvyšší kameň (4), bude hráčom A, je v partii prvý na ťahu, vyberá si miesto na sedenie a obráti si hraciu plochu podľa ľubovôle.

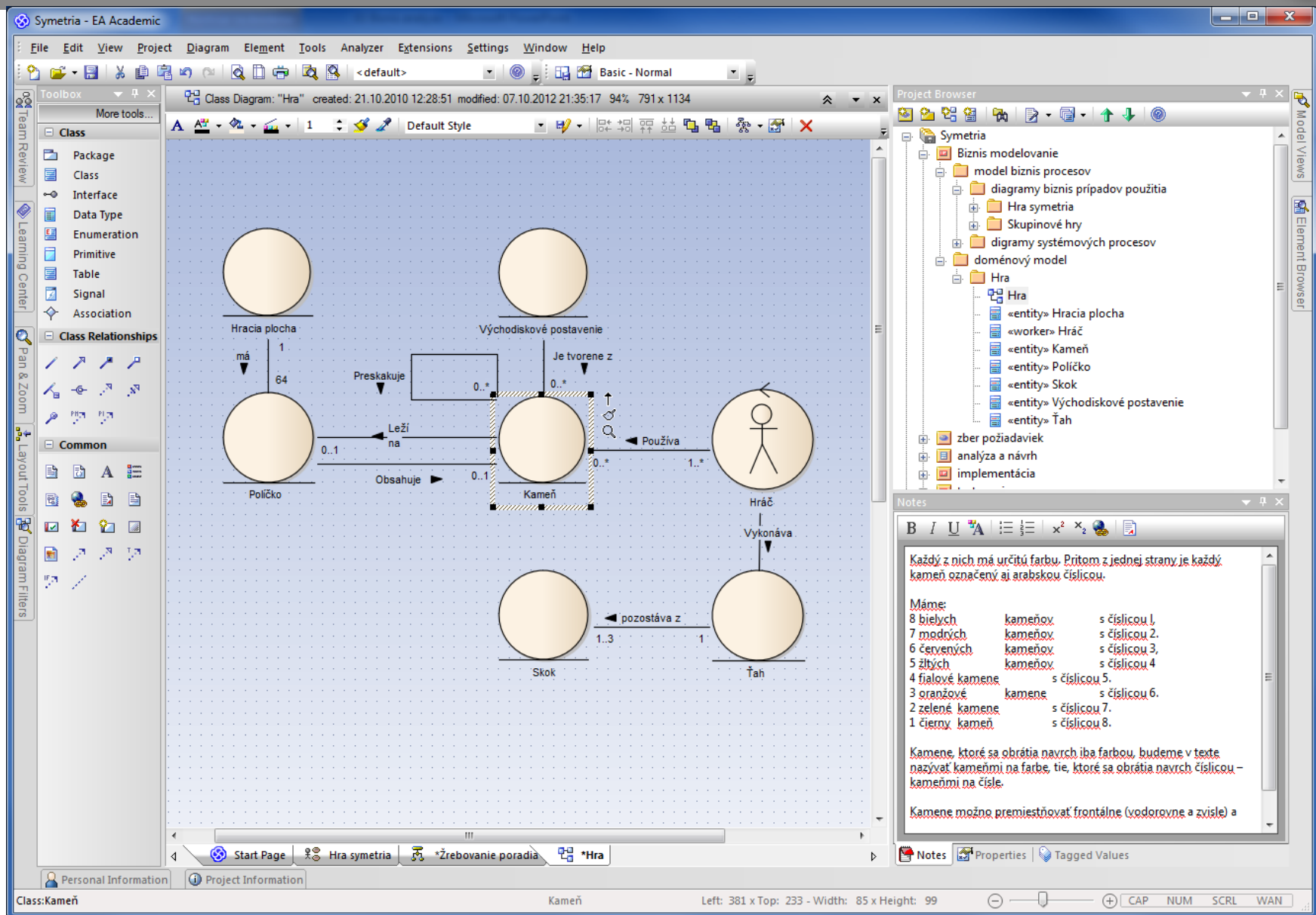
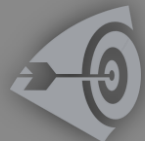
Žrebovania poradia





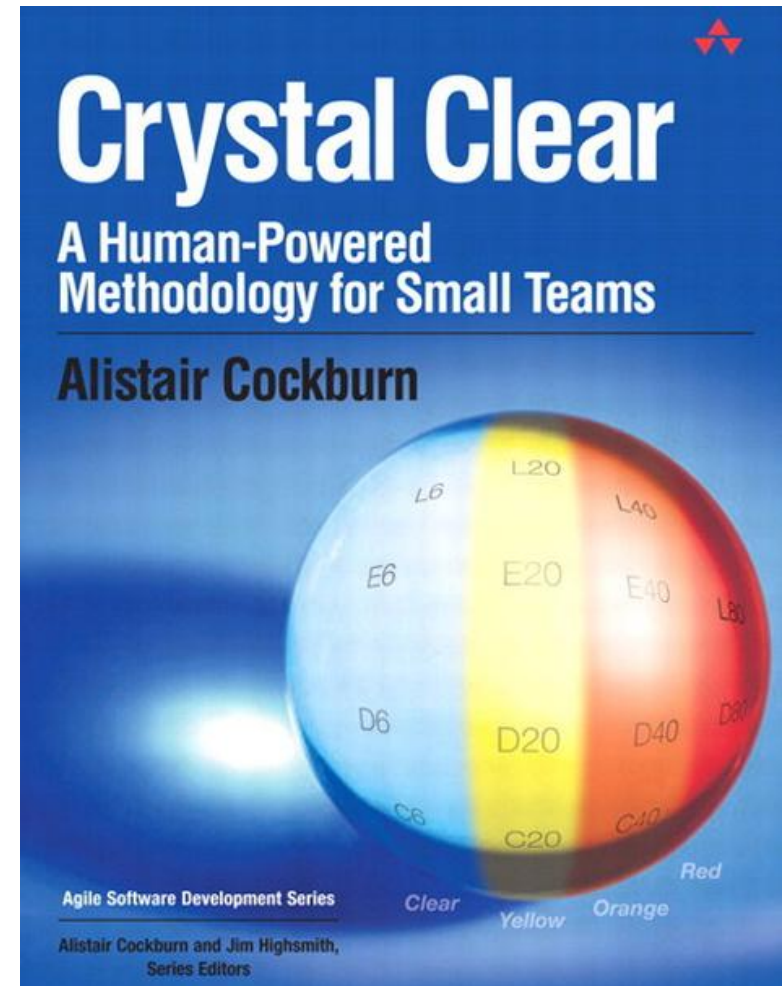
- Analýza identifikovaných objektov
 - Pridanie nových
 - Zrušenie, spojenie existujúcich
 - Čo je vlastnosť a čo je objekt?
 - Určenie workrov a entít
- Slovný popis objektov
- Určenie vzájomných vzťahov
 - Slovný popis
 - Smer vzťahu
 - Početnosť rolí vo vzťahu

Doménový model



Študentská prezentácia

- Holbičková Kristína
 - Aplikovanie (7 vlastností)
- Lucia Pekárová
 - In Practice (Strategies and Techniques)



Vaše otázky?

