

Objektovo-orientované programovanie

## **Riadiaci softvér pre lokálnu handmade výrobu svetrov**

Emma Macháčová

**Meno cvičiaceho :** Ing. Anna Považanová

**Čas cvičení :** štvrtok 9:00

**Dátum vytvorenia :** 03. marec 2021

## Obsah

Zámer projektu .....	1
Kľúčové slová .....	1
UML diagram tried .....	2

## Zámer projektu

Softvér má slúžiť na manažovanie procesov, ktoré sú spojené s výrobou a následným predajom handmade svetrov lokálnou spoločnosťou.

Medzi tieto procesy patrí najmä správa inventáru spoločnosti, tvorba interných objednávok spojených so zabezpečením nákupu materiálu potrebného na výrobu, samotná výroba konečných produktov, generovanie časového harmonogramu výroby, rozdeľovanie úloh medzi zamestnancov a konečné odoslanie výrobku zákazníkovi. Tak isto je cieľom správa toku informácií medzi jednotlivými oddeleniami a kľúčovými zamestnancami. Zamestnanci pracujú na rôznych typoch pracovných pozícií, ich schopnosti a úlohy sa líšia a sú platení na základe ich pracovných výkonov. Výsledným produktom výrobného procesu je pletený výrobok, predovšetkým kus odevu (sveter), ale je možné vyrábať aj iné produkty (vesty, tašky, čiapky, rukavice..).

Úlohou softvéru je priblížiť sa k optimálnej výrobe (všetky zakúpené materiály použité a všetky vyrobené svetre predané). Systém nebude brať do úvahy čas potrebný na dodanie objednaného materiálu (tovar je k dispozícii ihneď po objednaní), ani na čas potrebný na konečný export produktov zákazníkovi (sklad je uvoľnený momentom predaja). Koncom každého dňa systém vyhodnotí efektivitu výroby. Softvér nebude brať do úvahy prípadné meškanie zamestnanca alebo PN (všetci zamestnanci pracujú neustále).

## Kľúčové slová

- **Sveter** – výsledný produkt výrobného procesu, má určitú veľkosť, strih, a iné vlastnosti závisiace od materiálu z ktorého je vytvorený
- **Klbko** – materiál potrebný pre vytvorenie výsledného produktu, má vlastnosti ako farbu, zloženie, gramáž, priemernú spotrebu, cenu za kus
- **Sklad** - priestor na uloženie tovaru, surovín, materiálu
- **Zamestnanec** – fyzická osoba, ktorá v konkrétnom pracovnoprávnom vzťahu vykonáva pre zamestnávateľa závislú prácu, určenú v závislosti od typu zamestnanca
- **Výrobok** – predmet kúpy a predaja (svetre, tašky, čiapky..)
- **Vybavenie** – nástroje potrebné na výrobný proces (rovné ihlice, kruhové ihlice, pletacie stroje..)
- **Aplikácia** – tvorí súčasť výrobku, všetko čo podľa povahy výrobku k nemu patrí a nemôže byť oddelené bez toho, že by sa tým znehodnotil (gombíky, nažehlovačky, spony, brmbolce)
- **Objednávka** – žiadosť o vyhotovenie a dodanie tovaru s dopredu vymienenými vlastnosťami
- **Zákazník** – objednávateľ, osoba, ktorá objednáva tovar na osobné účely (pre ktorú je zhotovená objednávka)

## UML diagram tried

