

Описание бизнес – процессов для курсовой работы по ИСиБД

Информационная система проведения экзамена на лицензирование звания Охотника в Hunter x Hunter.

Инициация:

Имеется Гильдия Охотников с Председателем и участниками.

Гильдия принимает решение о проведении экзамена на лицензирование звания Охотника.

Бизнес-процессы:

1. Прохождение полосы препятствий на время
2. Охота за номерками
3. Проведение турнира

Прохождение полосы препятствий на время

Описание:

Кандидатам предстоит преодолеть путь до места проведения основного этапа.

1. Гильдия назначает организаторов для проведения испытания.
2. Кандидаты в Охотники собираются у места начала экзамена.
3. О каждом кандидате в Информационную Систему вносится запись, содержащая его имя и статус “Приступает к началу испытания”.
4. Организаторы оглашают правила первого этапа.
(Путь включает бег по темному туннелю и лестнице вверх, протяженностью более 80 км без указания расстояния и времени).
5. В Информационной системе изменяется статус всех участников с “Приступает к началу испытания” на “В процессе испытания”.
6. В процессе прохождения первого этапа испытуемые могут взаимодействовать:
 - 6.1. Знакомиться.
 - 6.2. Образовывать команды¹.
 - 6.3. Хитростью выводить из строя других участников, статус вышедших из строя участников меняется на “Выбыл в процессе Первого Испытания”
 - 6.4. Открытые стычки запрещены и караются исключением из испытания. Статус участников, нарушивших данное правило, меняется ИС на “Выбыл в процессе испытания”.

1 прим. здесь и далее. Команды образуются по следующему алгоритму: участники встречаются, знакомятся и узнают набор фактов друг о друге (принадлежности к определенным категориям), по соответствию категорий между участниками выстраиваются команды, если только участники еще не враждуют друг с другом.

7. По прибытии в конец тоннеля организаторы объявляют правила второго этапа (преодолеть оставшийся путь через затянутое туманом болото в неизвестном направлении и успеть до окончания таймера, отсчитывающего неизвестное количество времени).
8. Участники приступают к поиску места назначения.
9. В процессе прохождения второго этапа участники могут взаимодействовать:
 - 9.1. Знакомиться.
 - 9.2. Образовывать команды.
 - 9.3. Хитростью выводить из строя других участников, статус вышедших из строя участников меняется на “Выбыл в процессе Первого Испытания”.
 - 9.4. Нападать на друг друга. С точки зрения ИС вносится запись об участниках стычки, однако статус участников не изменяется.
10. В процессе прохождения второго этапа некоторые участники могут выбывать из испытания, статус этих участников меняется на “Выбыл в процессе Первого Испытания”
(Заблудиться, попасть в ловушки на болоте, подвергнуться нападению со стороны других испытуемых и проиграть)
11. Часть участников, по окончании отведенного времени, может не успеть добраться до места назначения, статус этих участников меняется на “Выбыл в результате Первого Испытания”
12. Часть участников, успевших вовремя добраться до пункта назначения, допущена к участию в следующем испытании, статус этих участников меняется на “Допущен для участия в испытании”

Охота за номерками

Описание:

Кандидатам, прошедшим предыдущее испытание, предстоит набрать необходимое количество очков в процессе охоты.

(Бизнес-процесс принимает на вход артефакт - результат предыдущего бизнес-процесса, и работает с ним)

1. Гильдия назначает организаторов для проведения испытания.
2. Организаторы выбирают место проведения испытания.
3. Организаторы подготавливают значки в соответствии со списком участников, имеющих статус “Допущен для участия во Втором Испытании” и проводят лотерею:
 - 3.1. Каждый претендент получает номерок, соответствующий экзаменационному номеру другого претендента. В ИС регистрируются записи о том, какие номерки и кому были назначены.
4. Организаторы оглашают правила испытания:

- 4.1. Номер, полученный на лотерее, идентифицирует цель претендента.
- 4.2. Для прохождения испытания необходимо набрать 6 очков.
- 4.3. Набор очков:
 - 4.3.1. Сохранить к концу испытания собственный значок - 3 очка.
 - 4.3.2. Предоставить к концу испытания номерок цели - 3.
 - 4.3.3. Предоставить к концу испытания случайный номер - 1 очко.
5. Статус всех участников испытания изменяется на "В процессе участия во Втором Испытании".
6. В процессе испытания участники могут взаимодействовать:
 - 6.1. Знакомиться.
 - 6.2. Образовывать команды.
 - 6.3. Хитростью выводить из строя других участников, статус вышедших из строя участников, меняется на "Выбыл в процессе испытания".
 - 6.4. Нападать на других участников. С точки зрения ИС вносится запись об участниках стычки, однако статус участников драки не изменяется.
7. В процессе испытания некоторые участники могут умереть, статус этих участников меняется на "Погиб в процессе испытания" и вносится запись о причине смерти.
8. Часть участников, по окончании отведенного времени, может не успеть набрать необходимое количество очков, статус этих участников меняется на "Выбыл в результате испытания".
9. Часть участников может успешно завершить испытание и быть допущена до следующего испытания, их статус меняется на "Допущен к участию в испытании".

Проведение турнира:

Описание:

Каждому кандидату, прошедшему предыдущее испытание, предстоит сразиться в бое с противником.

1. Гильдия назначает организаторов для проведения испытания.
2. Организаторы проводят собеседование² с претендентами, имеющими статус "Допущен к участию в испытании"
3. Организаторы готовят сетку боев по результатам собеседований³
4. Организаторы оглашают правила:
 - 4.1. Бои проводятся последовательно согласно установленной турнирной сетке.

² В процессе собеседования организаторы составляют подробный рейтинг участников с оценкой их физической и тактической подготовк, а так же различных стилей ведения боя.

³ Участники подбираются по примерному соответствию друг другу сил и стилей ведения боя.

- 4.2. Победитель боя получает звание Охотника, не участвует в дальнейших боях.
- 4.3. Проигравший в бою продвигается по турнирной сетке.
- 4.4. Нельзя убивать оппонента - нарушение этого пункта карается дисквалификацией.
- 4.5. В результате последнего боя проигравший не получает звание Охотника.
- 5. Проводятся последовательные бои.
- 6. Часть участников может выигрывать бои, успешно завершить испытание и получить звание Охотника, их статусы меняются на "Получено звание Охотника".
- 7. В процессе испытания некоторые участники могут выбывать из него. (умереть или быть дисквалифицированными) - их статус изменяется на "Погиб/Дисквалифицирован в процессе испытания", дополнительно вносится запись об оппоненте выбывшего.
- 8. В результате последнего боя статус проигравшего изменяется на "Выбыл в результате испытания".

Результат работы информационной системы:

Участники, успешно завершившие все испытания, присоединяются к составу Гильдии Охотников. Запись о них вносится в базу Охотников.