

Zamówienie okrętu międzygwiazdowego w stoczni orbitalnej Super Ziemi

Grupa: Kazimierz Piontek s24510, Karolina Sierakowska s26457

1. Spis treści

| | |
|---|-----------|
| 1. Spis treści..... | 2 |
| 2. Wymagania użytkownika..... | 3 |
| 3. Biznesowy diagram przypadków użycia..... | 4 |
| 4. Biznesowy diagram sekwencji..... | 5 |
| 5. Biznesowy diagram klas..... | 6 |
| 6. Diagram BPMN analityczny..... | 7 |
| 7. Różnice po wprowadzeniu narzędzi informatycznych..... | 8 |
| 7.1. Przed zmianami..... | 8 |
| 7.2. Po zmianach..... | 8 |
| 7.3. Podsumowanie..... | 8 |
| 8. BPMN po zmianach..... | 9 |
| 9. Diagram przypadków użycia..... | 10 |
| 10. Diagram klas..... | 11 |
| 11. Projekt GUI..... | 12 |
| 11.1. Widok Wniosek Okręt..... | 12 |
| 11.2. Wyślij wniosek..... | 12 |
| 11.3. Głosowanie..... | 13 |
| 11.4. Widok Wniosek Stocznia..... | 13 |
| 11.5. Widok Stocznia..... | 14 |
| 11.6. Pytanie..... | 14 |
| 11.7. Stocznia dok..... | 14 |
| 11.8. Informacja - Dok zajęty..... | 15 |
| 11.10. Ochrona - zagrożenie..... | 15 |
| 11.11. Informacja - Kosztorys..... | 16 |
| 11.12. Widok Gotowe okręty..... | 16 |
| 11.13. Nazwa okrętu..... | 16 |
| 11.14. Informacja -Budowa Wstrzymana..... | 17 |

2. Wymagania użytkownika

Proces zamówienia okrętu rozpoczyna się od wpłynięcia do admiralicji wniosku o zapotrzebowanie na nowy okręt. Przydzielony oficer zaopatrzeniowy przygotowuje wstępny projekt, który wysyłany jest do akceptacji przez najwyższą radę admirałską. W przypadku jeśli projekt zostanie zatwierdzony przez przynajmniej 3 osoby, wtedy oficer zaopatrzeniowy składa wniosek do stoczni, w innym przypadku oficer musi przygotować nowy projekt i cykl się powtarza. W przypadku jeśli projekt zostanie odrzucony drugi raz, to proces kończy się.

Gdy wniosek zostanie odebrany w stoczni zostaje poddany analizie przez jednego z pracowników po czym zostaje przekazany do realizacji, a admiralicja oraz zaopatrzenie zostaje poinformowane o rozpoczęciu procesu budowy. Jeśli pracownik ma wątpliwości to kieruje do zaopatrzenia pytanie, a po satysfakcjonującej odpowiedzi kontynuuje proces.

Sprawdzone jest ilość pustych doków stoczniowych. Jeśli istnieje pusty to zostaje on zajęty na budowę okrętu, jeśli nie ma pustych doków to projekt zostaje dodany do listy oczekujących, a oficer zaopatrzeniowy jest informowany o opóźnieniu. Jeśli oczekiwanie trwa dłużej niż 90 dni ziemskich, to projekt zostaje przekazany do stoczni znajdującej się na orbicie Marsa.

W momencie gdy dok zostanie zajęty przydziela się jednostkę ochrony, architekta oraz brygadzystę.

Jednostka ochrony pilnuje bezpieczeństwa projektu przez cały czas trwania procesu budowy. Gdy wykryte zostanie zagrożenie bezpieczeństwa, proces budowy zostaje zatrzymany a admiralicja oraz oficer zaopatrzeniowy poinformowany o zaistniałej sytuacji. Wszczynane jest śledztwo. Jeśli w przypadku zniszczeń okręt nie podlega naprawie to informowana jest admiralicja oraz zaopatrzenie i proces kończy się. Jeśli nie to budowa zostanie wznowiona.

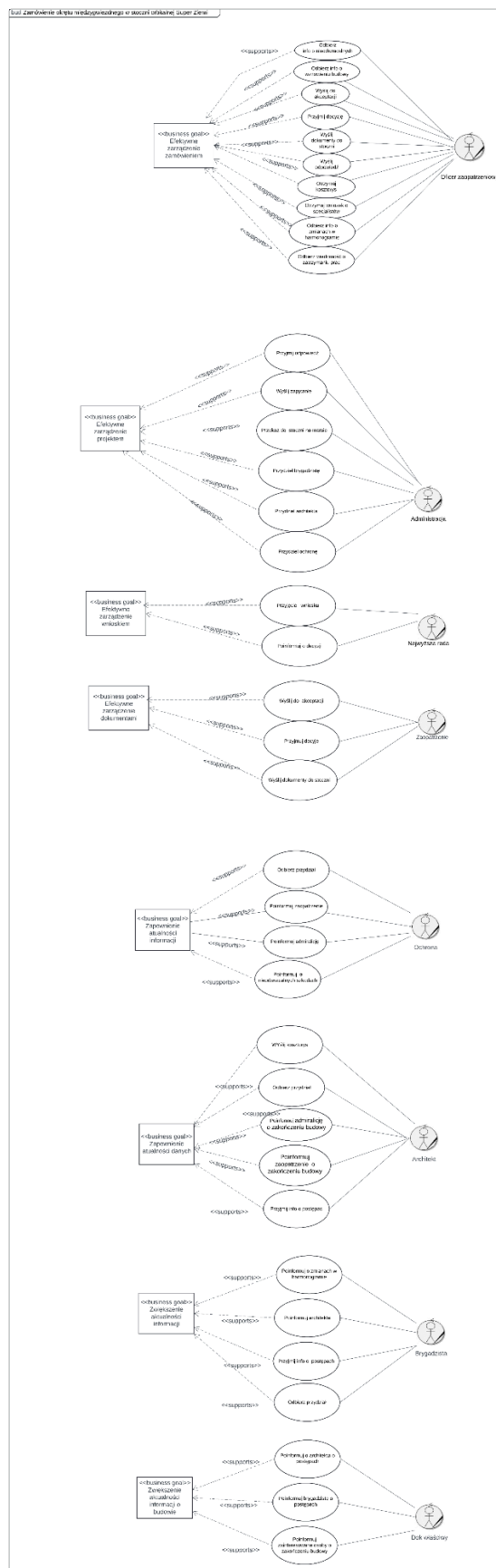
Architekt czuwa nad poprawnością budowy okrętu oraz składa zamówienie na potrzebne do budowy materiały (w tym uzbrojenie oraz amunicję). W przypadku przekroczenia budżetu informuje o tym zaopatrzenie i przygotowuje nowy kosztorys.

Brygadzysta wybiera pracowników oraz ewentualnie składa wniosek o zapotrzebowanie na specjalistów. Nadzoruje on bezpośredni proces budowy okrętu i o ewentualnych zmianach w harmonogramie informuje architekta, oraz zaopatrzenie.

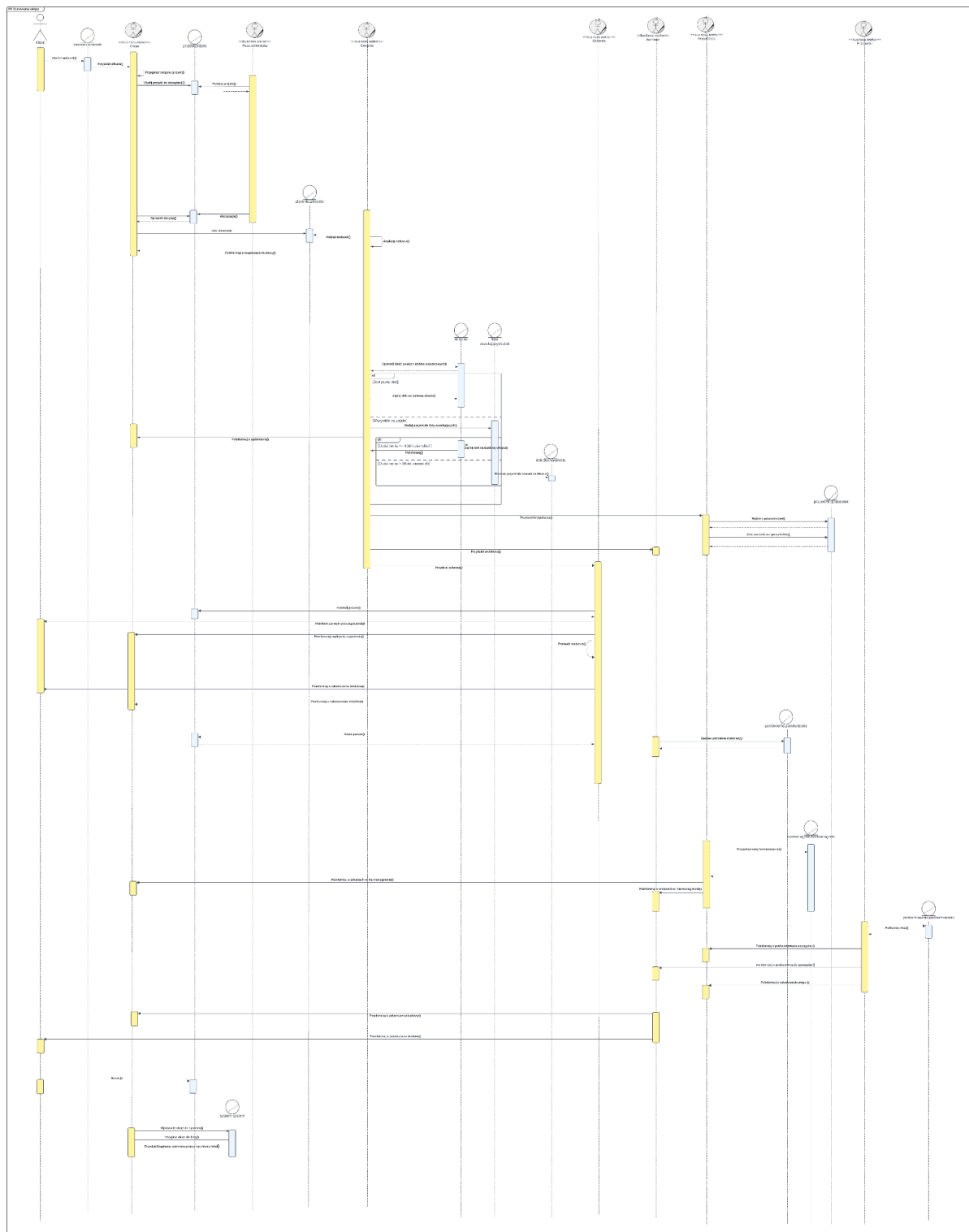
Budowa okrętu składa się z kilku etapów. Każdy etap jest raz w tygodniu podsumowywany oraz informowani są architekt oraz brygadzysta. Po każdym etapie wysyłana jest informacja o zakończeniu etapu do brygadzysty. W budowę wlicza się podłożenie stopki, budowa strukturalna, okablowanie i uzbrojenie okrętu. Nad procesem uzbrajania czuwa dodatkowo ochrona.

Gdy proces budowy zostaje zakończony architekt informuje admiralicję oraz zaopatrzenie o zakończeniu budowy. Admiralicja może nadać okrętowi nazwę. Oficer zaopatrzeniowy wprowadza okręt do systemu, przypisuje go do odpowiedniej floty oraz przydziela kapitana, astro-marynarzy oraz piekłonurków. Proces kończy się w momencie wysłania przydziałów.

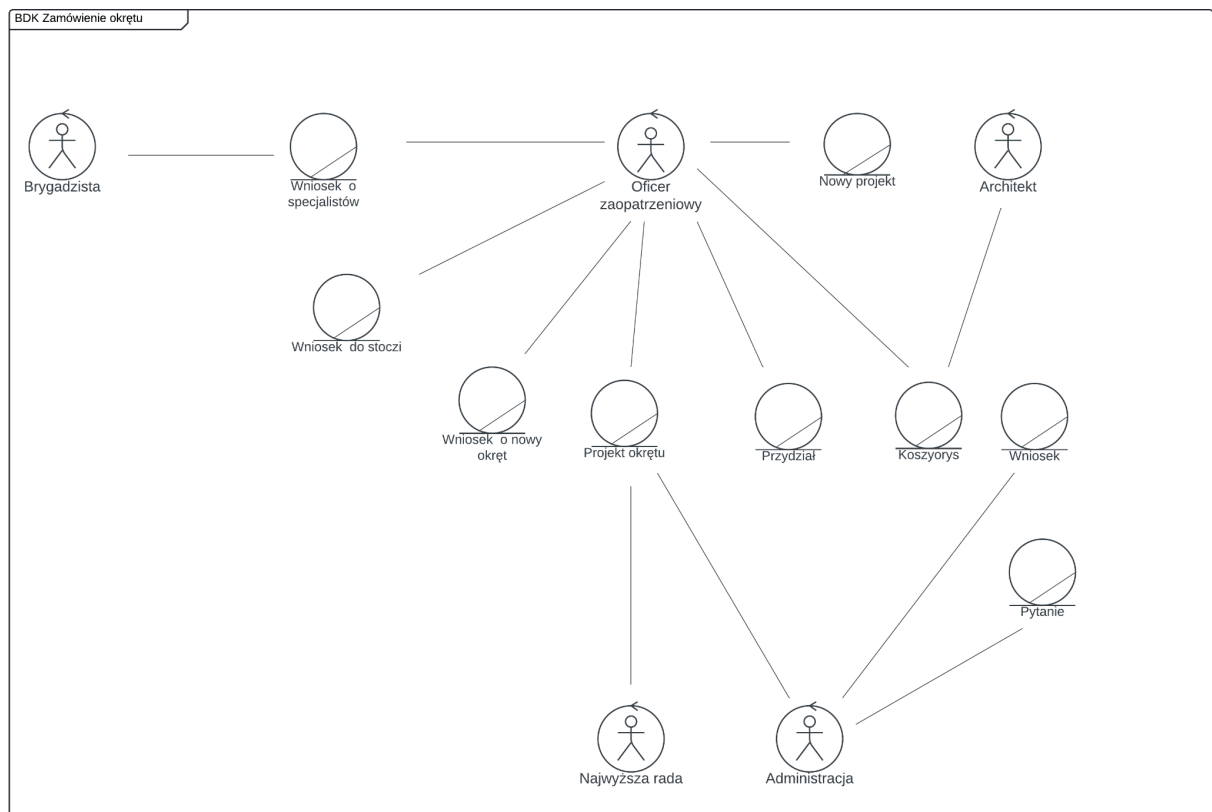
3. Biznesowy diagram przypadków użycia



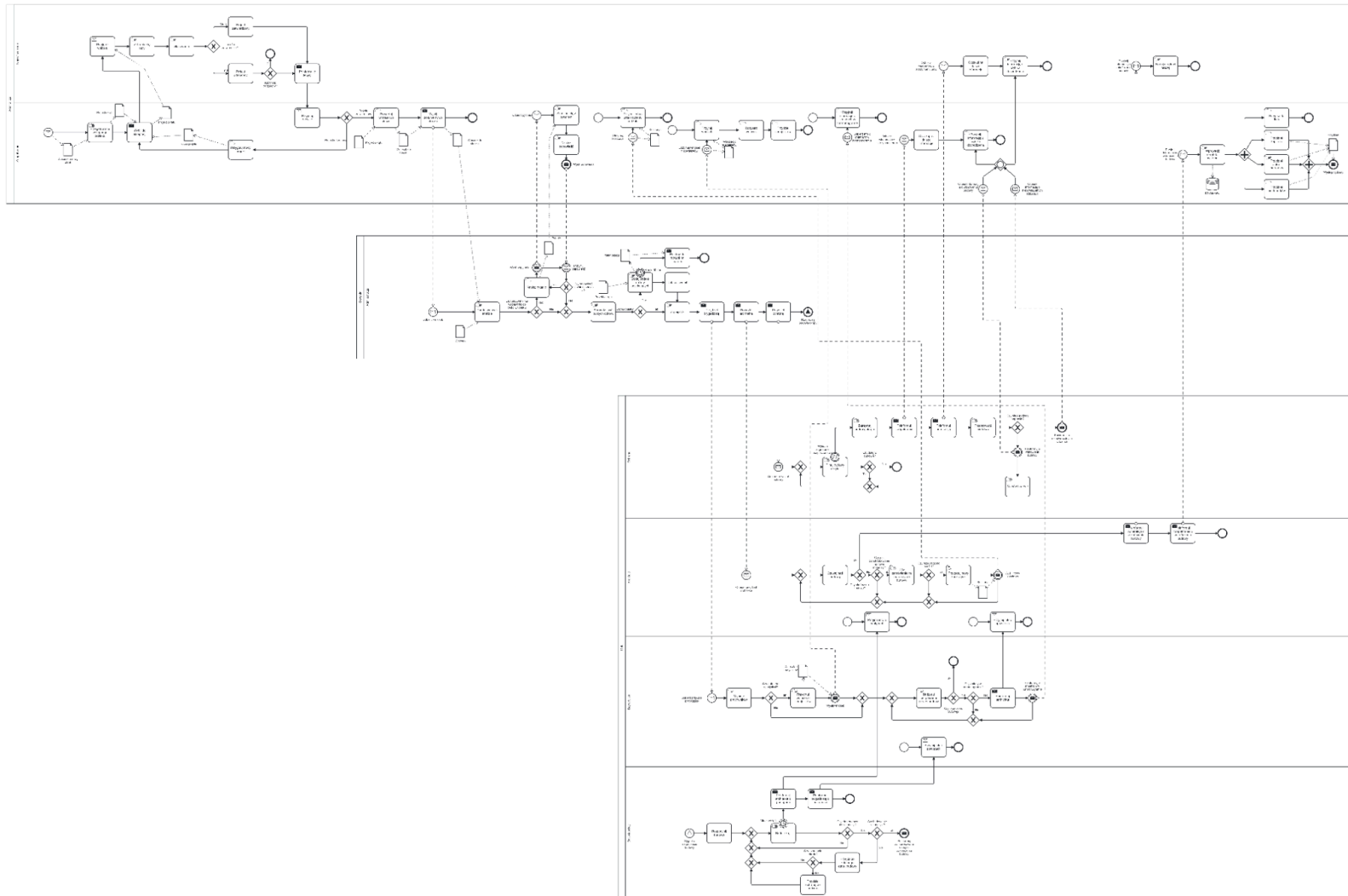
4. Biznesowy diagram sekwencji



5. Biznesowy diagram klas



6. Diagram BPMN analityczny



7. Różnice po wprowadzeniu narzędzi informatycznych

7.1. Przed zmianami

- 7.1.1. **Ręczne czynności:** W procesie biznesowym przed wprowadzeniem narzędzi informatycznych dominowały czynności wykonywane ręcznie. Większość zadań była wykonywana przez pracowników manualnie, co często prowadziło do dłuższego czasu realizacji i większego ryzyka błędów.
- 7.1.2. **Brak automatyzacji:** Procesy były liniowe i oparte na sekwencyjnym przepływie zadań, bez automatyzacji. Każdy krok wymagał ręcznego nadzoru i przejścia do następnego etapu.
- 7.1.3. **Przestarzałe technologie:** Wykorzystywane technologie były ograniczone do podstawowych narzędzi biurowych, takich jak e-mail i arkusze kalkulacyjne, co utrudniało szybkie i efektywne zarządzanie informacjami.

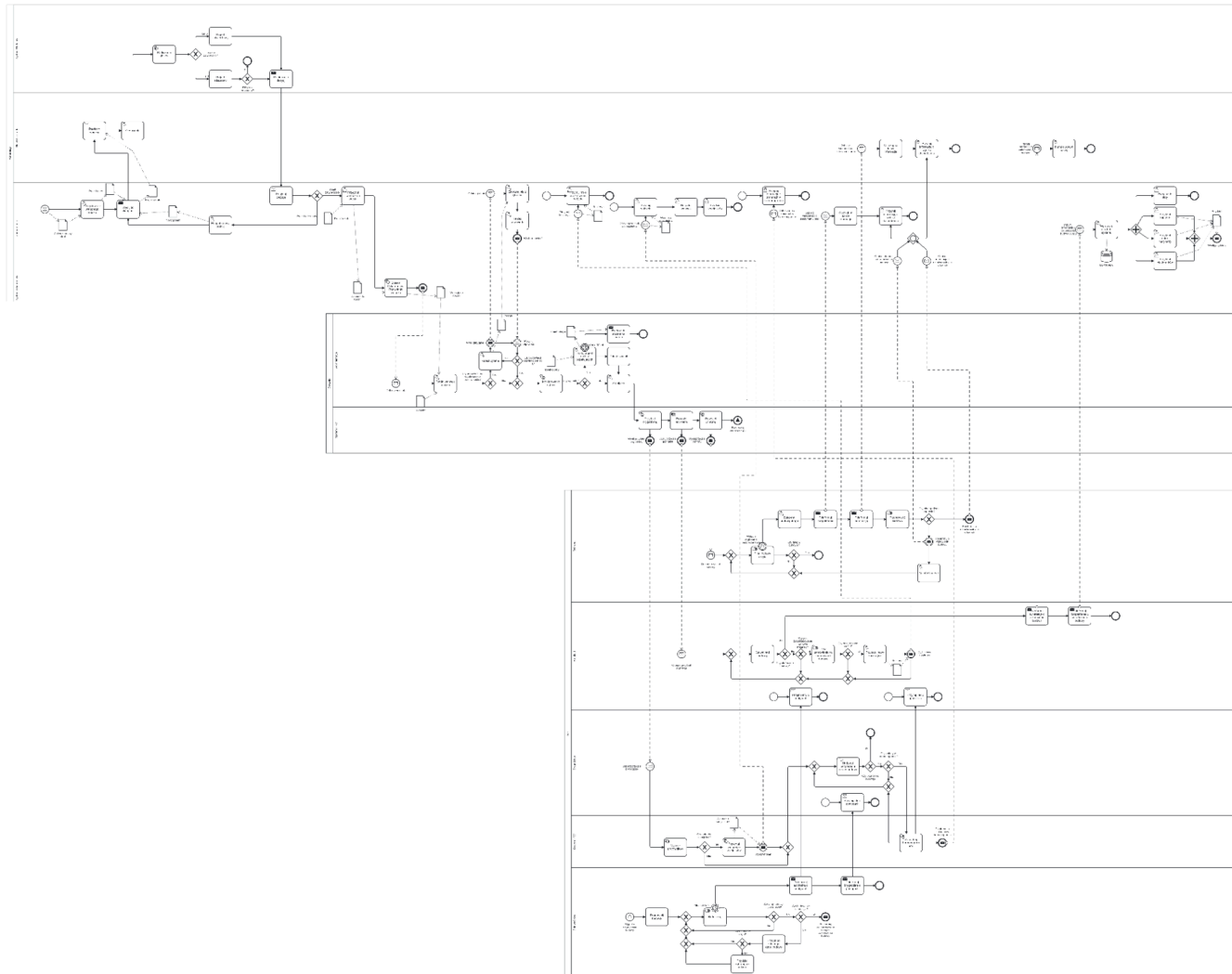
7.2. Po zmianach

- 7.2.1. **Automatyzacja czynności:** W nowej wersji procesu wiele zadań zostało zautomatyzowanych za pomocą systemów informatycznych. Automatyzacja pozwala na szybsze przetwarzanie danych i eliminację ręcznych czynności, co znacznie przyspiesza realizację procesów.
- 7.2.2. **Integracja systemów:** Procesy zostały zoptymalizowane poprzez integrację różnych systemów informatycznych. Na przykład, systemy HRMi ERP zostały zintegrowane, aby zapewnić płynny przepływ informacji między działami.
- 7.2.3. **Redukcja błędów:** Dzięki automatyzacji i systemom informatycznym, ryzyko popełnienia błędów zostało znacznie zredukowane. Systemy te są w stanie automatycznie sprawdzać poprawność danych i informować o niezgodnościach.
- 7.2.4. **Monitorowanie i raportowanie:** Wprowadzenie narzędzi informatycznych umożliwiło lepsze monitorowanie procesów oraz generowanie raportów w czasie rzeczywistym. Dzięki temu możliwe jest bieżące śledzenie postępów i szybkie reagowanie na pojawiające się problemy.

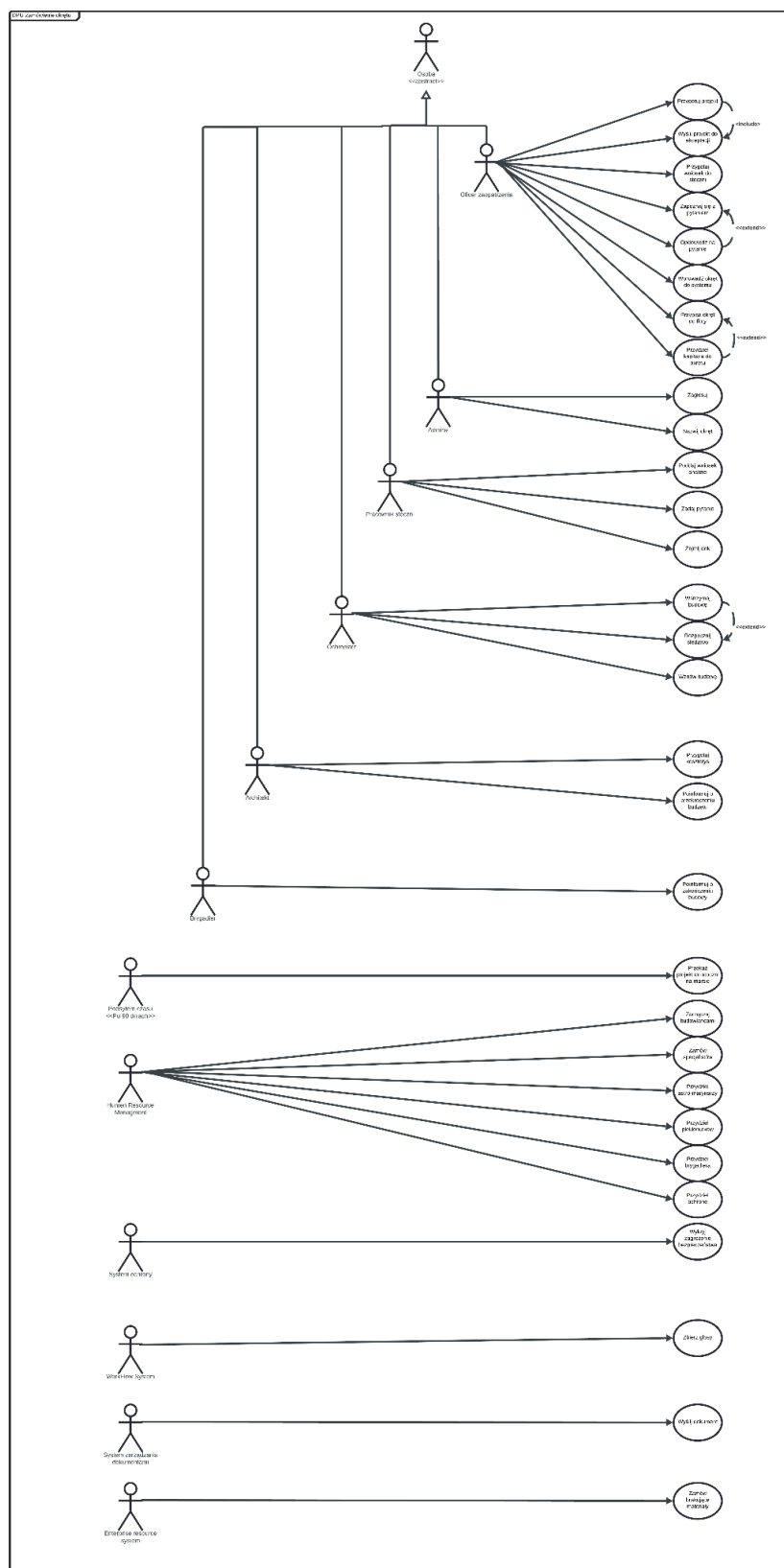
7.3. Podsumowanie

Wprowadzenie narzędzi informatycznych do procesu biznesowego znacząco usprawniło jego realizację. Automatyzacja, integracja systemów oraz nowe możliwości monitorowania i raportowania przyczyniły się do zwiększenia efektywności, redukcji błędów i skrócenia czasu realizacji zadań. Dzięki tym zmianom procesy biznesowe stały się bardziej przejrzyste i mniej podatne na błędy, co pozwala na lepsze wykorzystanie zasobów i osiąganie lepszych wyników.

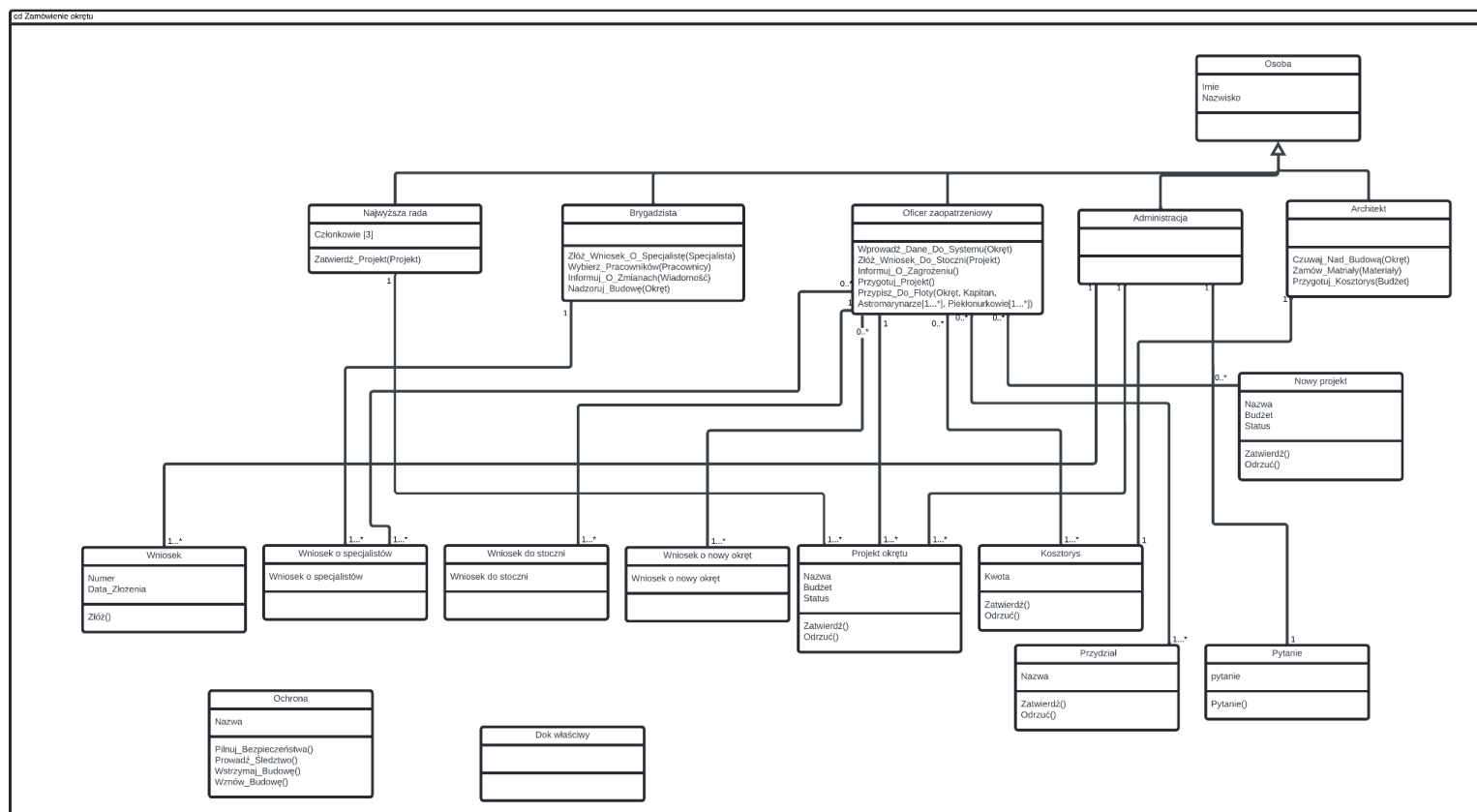
8. BPMN po zmianach



9. Diagram przypadków użycia



10. Diagram klas



11. Projekt GUI

11.1. Widok Wniosek Okręt

| Wnioski o okręty | Wnioski do stoczni | Gotowe okręty |
|---|--------------------|---------------|
| <div><div>Wniosek 1</div><div>Wyślij do admiralicji</div></div> | | |

11.2. Wyślij wniosek

Nazwa pliku: Projekt_niezwyciężony.pdf

Anuluj

Wyślij

11.3. Głosowanie

Projekt: Ciężki Krążownik SESS Niezwyciężony

Zobacz projekt

Przeciw Za

11.4. Widok Wniosek Stoczni

| Wnioski o okręty | Wnioski do stoczni | Gotowe okręty |
|---|--------------------|---------------|
| <div><div>Wniosek 1</div><div>Wyślij do stoczni</div></div> | | |

11.5. Widok Stocznia

| Wniosek 1 |
|-----------|
| |

Przeanalizuj

Zadaj pytanie

11.6. Pytanie

Pytanie

Anuluj

Wyślij

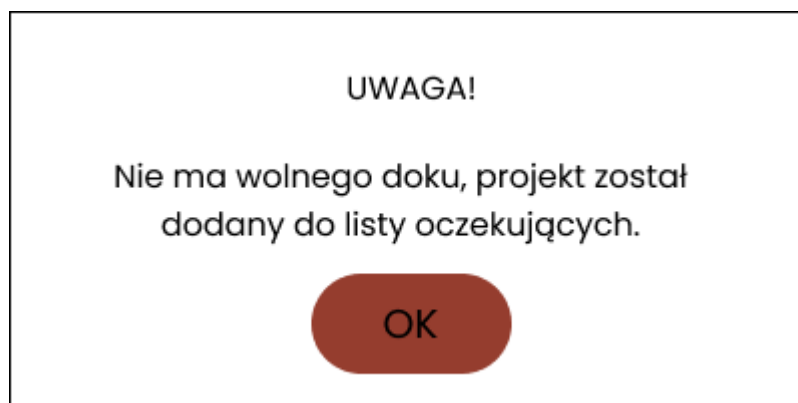
11.7. Stocznia dok

Projekt: Ciężki Krążownik SESS Niezwyciężony

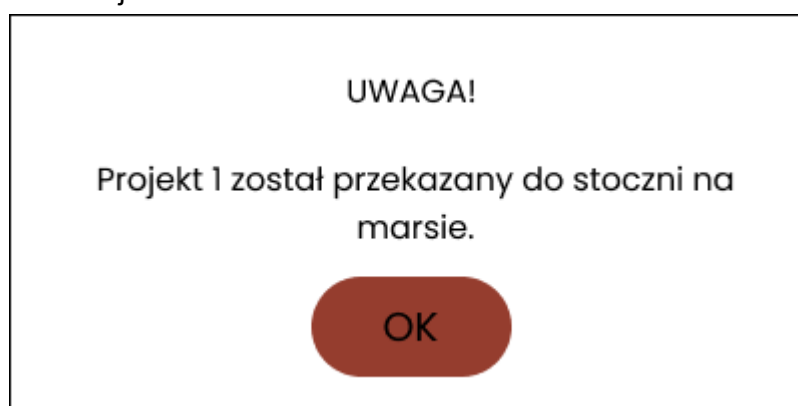
Anuluj

Wyślij do doku

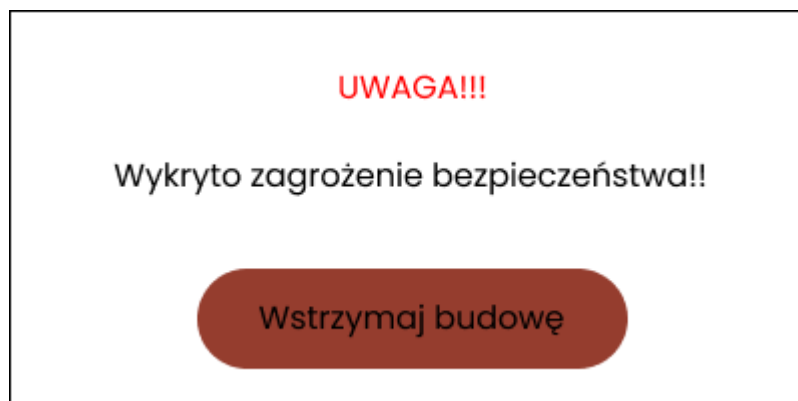
11.8. Informacja - Dok zajęty



11.9. Informacja - Mars



11.10. Ochrona - zagrożenie



11.11. Informacja - Kosztorys

UWAGA!

Przekroczono budżet. Przygotuj nowy kosztorys.

OK

11.12. Widok Gotowe okręty

| Wnioski o okręty | Wnioski do stoczni | Gotowe okręty |
|--|--------------------|---------------|
| <div>SESS Niezwyciężony</div> <div><div>Dodaj do bazy okrętów</div><div>Przydziel Kapitana</div></div> | | |

11.13. Nazwa okrętu

Nazwa okrętu:

Anuluj

Wyślij

11.14. Informacja -Budowa Wstrzymana

