**Career adviser sistem**

Namena ovog sistema je da ucenicima srednjih skola olaksa donosenje vazne zivotne odluke – njihove buduce profesije. Sistem je predvidjen da omoguci ucenicima selektovanje kriterijuma koji su u skladu sa njihovim sistemom vrednosti prilikom odabira zanimanja a to su: njihove licne osobine, aktivnosti koje vole ili koje bi voleli da obavljaju, mogucnost zaposlenja i visina plata.

Test licnosti

Korisnik ce najpre odraditi test licnosti, odnosno bice mu ponudjene izjave koje treba da cekira, ukoliko se u njima pronalazi. Po zavrsetku, svi odgovori se submituju i sistem se bavi proracunom licnosti korisnika. Cilj je za svako polje, segment licnosti dodeliti jednu od dve vrednosti: MIND(Extraverted/Intraverted), IDENTITY(Assertive/Turbulent), NATURE(Thinking/Feeling), ENERGY(Realist/Visionary), TACTICS(Judging/Prospecting).

Izvrsicemo prvo poziv getAllQuestionsForUser. Zatim cemo kopirati ta pitanja u funkciju submitTraitQuestions, odgovoriti na njih i submitovati. Pozvace se odgovarajuca metoda kontrolera, koja ce da pozove odgovarajucu metodu servisa i u principu ono sto ce se desiti jeste da ce se objekti TraitQuestionResult,odnosno odgovori na pitanja ubaciti u radnu memoriju, kao i TraitsResult koji sluzi za akumuliranje odgovora. (Ja cu kopirati pripremljene odgovore na pitanja kako ne bih gubila vreme popunjavajuci.)

Prolazicemo kroz sve odgovore na pitanja, odnosno cekirane stavke korisnika – objekte TraitQuestionResult. Stavka ima za cilj dokazivanje jedne od moguce dve opcije za neki segment licnosti, odnosno mind, identity, nature, energy, tactics. Na primer, stavka glasi: “You enjoy vibrant social events with lots of people.” i ukoliko ju je korisnik cekirao inkrementiramo polje Extraverted u objektu klase TraitsResult. Ukoliko je nije cekirao inkrementiramo polje Introverted. Analogno vazi za ostale segmente licnosti.

Kada se prodje kroz sve odgovore, u objektu klase TraitsResult cemo imati akumulirane rezultate i uporedjivacemo moguce dve opcije za svaki segment licnosti. Na primer ako polje Extravered ima vecu vrednost nego polje Intraverted, zakljucicemo da je korisnik ekstrovertan i insertovacemo objekat klase Trait sa tom vrednoscu u radnu memoriju. Isto vazi i za ostale segmente licnosti.

Na kraju cemo skupiti sve objekte klase Trait u listu, zarad olaksavanja dalje kalkulacije profesionalne orijentacije.

Objekat klase TraitResults je zapravo entitet I bice sacuvan u bazi podataka, kako bi se korisniku omogucilo ponovno prikazivanje rezultata testiranja.

Test preferencija

Nakon sto je odradjen test licnosti, korisnik radi test preferencija. Bice mu ponudjene stavke koje se odnose na razlicite aktivnosti, koje je potrebno da cekira ukoliko voli ili bi voleo da ih radi. Odgovori ce nakon submitovanja biti sacuvani. . (Ja cu kopirati pripremljene odgovore na pitanja kako ne bih gubila vreme popunjavajuci.)

Odabir kriterijuma i rezultati

Korisnik bira jedan ili vise kriterijuma po kojima zeli da vrsi odabir buduce profesije. Profesije se uvek filtriraju prema sledecem redosledu: osobine, preferencije, plate i zaposlenje i tim redosledom se pokrecu pravila (traitsTest.drl, preferenceTest.drl, employmentTest.drl, paymentTest.drl I na kraju results.drl). To znaci da ako su cekirana sva cetiri kriterijuma na primer, prvo ce se na osnovu osobine zakljuciti koje su to potencijalne profesije i one ce se ubaciti u memoriju, kao i score koji im je pridodat koji se odnosi na usaglasenost korisnikovih osobina sa zahtevanim osobinama profesije. Zatim se tim potencijalnih profesijama dodaje sracunat score u skladu sa poklapanjem aktivnosti koje karakterisu profesiju I aktivnosti koje je korisnik cekirao da voli. Zatim se racuna score prema kriterijumu visine plate za svaku od potencijalnih profesija I na kraju prema kriterijumu lakoce zaposlenja.

Na kraju se uzimaju top tri profesije koje imaju najveci score.

Pravila racunanja score-a prema kriterijumu osobina

1. Profesija koja ima zahtevan maksimalan broj osobina (5/5)i sve osobine su zadovoljene - dobija score 1.5.
2. Profesija koja nema zadovoljene sve osobine ali je broj zadovoljenih osobina veci od profesije koja ima najveci broj zadvoljenih svih osobina osobine – dobija score 1.25.

Primer: Profesija A ima zahtevane 3 osobine i korisnik zadovoljava sve i to je maksimalan broj zadovoljenih svih osobina. Profesija B ima zahtevanih 5 osobina a korisnik zadovoljava 4.

1. Profesija koja ima zadovoljene sve osobine, ali nije to maksimalan broj zadovoljenih svih osobina – dobija score 1.0.

Primer: profesija A ima zadovoljenih 5/5 osobina a profesija B ima zadovoljenih 3/3.

1. Profesija nema zadovoljene sve osobine, ali je taj broj veci od minimalnog broja zadovoljenih svih osobina – dobija score 1.0.

Primer: Profesija A ima zadovoljenih 1/1 zahtevanih osobina. Profesija B ima zadovoljenih 2/3 zahtevanih osobine.

1. Profesija nema zadovoljene sve osobine i ne spada ni u jednu od prethodno navedenih kategorija – dobija score: zadovoljene osobine/zahtevane osobine.

Pravila racunanja score-a prema kriterijumu poklapanja preferenci

1. Profesija koja ima naveden najveci broj aktivnosti i sve su odabrane – dodaje se score 1.5
2. Profesija koja nema odabrane sve aktivnosti ali je taj broj veci od profesije koja ima najveci broj odabranih svih aktivnosti – dodaje se score 1.25.

Primer: Profesija A ima 3 aktivnosti i korisnik je odabrao sve i to je maksimalan broj aktivnosti gde su sve odabrane. Profesija B ima navedenih 5 aktivnosti a korisnik je odabrao 4.

1. Profesija koja ima odabrane sve aktivnosti, ali nije to maksimalan broj gde su sve odabrane – dodaje se score 1.0.

Primer: profesija A ima odabranih 5/5 aktivnosti a profesija B ima 3/3.

1. Profesija nema odabrane sve aktivnosti, ali je taj broj veci od minimalnog broja odabranih svih aktivnosti – dodaje se score 1.0.

Primer: Profesija A ima odabranih 1/1 aktivnosti. Profesija B ima odabranih 2/3.

1. Profesija nema zadovoljene odabrane sve aktivnosti i ne spada ni u jednu od prethodno navedenih kategorija – dodaje se score: odabrane aktivnosti/sve aktivnosti.

Pravila racunanja score-a prema visini plata

Sto se tice ovog kriterijuma, score se racuna kao plata profesije/najveca plata. Ukoliko su izabrani prethodni kriterijumi, score ovog se samo dodaje na postojeci i racuna se samo za potencijalne profesije.

Pravila racunanja score-a prema mogucnosti zaposlenja(procentu)

Score se racuna kao porocenat zaposlenja profesije/100. Ukoliko su izabrani prethodni kriterijumi, score ovog se samo dodaje na postojeci i racuna se za potencijalne profesije.

Profesije koje su kandidati

Korisnik ima mogucnost vracanja profesija koje su kandidati za njega, odnosno profesija koje zahtevaju bar jednu osobinu koju on poseduje ili akivnost koju je cekirao kao preferiranu (matching.drl).

Implementirana su sva pravila prve verzije sistema. ☺