

VILNIAUS UNIVERSITETAS  
MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS

**Žaidimų pristatymų „Another One” įmonės  
informacinė sistema ir jos analizė**

Informacinių sistemų pirmas laboratorinis darbas

Atliko:	Programų sistemų 4 kurso studentai Nedas Valentinovičius, Linas Valiukonis	(parašas)
Darbo vadovas:	Audronė Lupeikienė, M. Darbuot., Dr.	(parašas)

Vilnius – 2020

## **Anotacija**

Komandos nariai ir jų kontaktiniai duomenys:

- Linas Valiukonis, paštas: [linas.valiukonis@mif.stud.vu.lt](mailto:linas.valiukonis@mif.stud.vu.lt)
- Nedas Valentinovičius, paštas: [nedas.valentinovicius@mif.stud.vu.lt](mailto:nedas.valentinovicius@mif.stud.vu.lt)

Grupės narių indėliai:

- Linas Valiukonis - 50%
- Nedas Valentinovičius - 50%

## TURINYS

ANOTACIJA .....	2
ĮVADAS .....	4
1. PANAUDOTŲ DOKUMENTŲ SĄRAŠAS .....	5
2. KOMPIUTERIZUOJAMO OBJEKTO ANAZILĖ .....	6
2.1. Kompiuterizuojamo verslo objekto apibūdinimas .....	7
2.2. IS konteksto diagrama. IS išoriniai informacijos srautai .....	9
2.3. IS galimybių medis.....	10
2.4. IS užduotys .....	11
2.5. Informacijos apdorojimo procesai .....	12
2.6. IS saugoma informacija (saugyklos) .....	13
2.7. IS vartotojai ir jų darbo vietos .....	14
2.8. IS inžinieriaus požiūris. Užpildoma antra 1 lentelės eilutė .....	15
2.9. Sudaromas IS posistemių sąrašas ir nurodomi jų tipai .....	16
2.10.IS registų sistema.....	17
3. PASTABOS APIE DOKUMENTĄ DĖL VALSTYBĖS INFORMACINIŲ SISTEMŲ GYVA- VIMO CIKLO VALDYMO METODIKOS PATVIRTINIMO .....	18
4. IŠVADOS .....	19
TERMINŲ ŽODYNĖLIS .....	20
5. PRIEDAI .....	21
6. PAVYZDINIAI LATEXO DALYKAI, NES DAŽNAI PAMIRŠTU .....	22

## **Įvadas**

Šiame dokumente yra pateikiamas žaidimų pristatymo „Another One” įmonės informacinės sistemos aprašas. Egzistuojančio verslo pavyzdys galėtų būti bet kokia internetinė parduotuvė vykdanči užsakymus. Mūsų paslaugomos skelbiamos mūsų internetinėje svetainėje, taip pat reklamos kituose tinklalapiuose. Mes pristatom klientams jų prekes, sudarom sutartis su kitomis įmonėmis, kad jos galėtų naudotis mūsų sukurtu įrankiu (internetiniu puslapiu).

## **1. Panaudotų dokumentų sąrašas**

## **2. Kompiuterizuojamo objekto analizė**

## 2.1. Kompiuterizuojamo verslo objekto apibūdinimas

Žaidimų pristatymo įmonės verslo sistema pristato klientų įgytas prekas jiems fiziškai ar virtualiai. Paslaugos yra reklamuojamos internetinėje įmonės svetainėje. Sudaromos sutartys su kitomis įmonėmis, kurios nori pasinaudoti mūsų sistema ir išplatinti jų produktus.

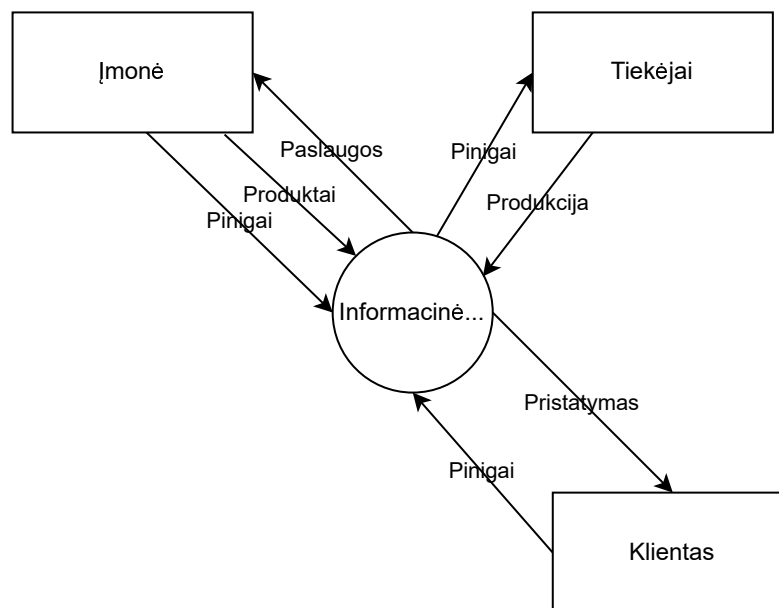
1 lentelė. Kokybės užtikrinimo procesas

Kodėl	<p>Verslo strategija - auginti klientų lojalumą, trumpinti pristatymo laikus, vykdyti apmokymus darbuotojams.</p> <p>Verslo vizija - įmonė turėdama lojalių klientų, augina paslaugų ir parduodamų prekių kiekį, išlaiko klientų bazę rinkoje.</p> <p>SWOT analizė:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Stiprybės:<ul style="list-style-type: none"><li>◦ didelis prekių pasirinkimas,</li><li>◦ klientas gali iškart gauti prekę.</li></ul></li><li>• Silpnybės:<ul style="list-style-type: none"><li>◦ mažas darbuotojų skaičius, aukštas klientų skaičius (švenčių laikotarpiu),</li><li>◦ planavimo sunkumai su atvykstančiomis prekėmis, nežinomas prekių kiekis sandėlyje (nėra galimybės greitai patikrinti).</li></ul></li><li>• Galimybės:<ul style="list-style-type: none"><li>◦ kompiuterizuota sistema padėtų valdyti atvykstančias prekes bei suteiktu klientams galimybę užsisakyti internetu,</li><li>◦ pasasmdžius daugiau darbuotojų būtų aptarnaujama daugiau klientų vienu metu, padidėtų produktyvumas ir pelnas.</li></ul></li><li>• Rizikos:<ul style="list-style-type: none"><li>◦ augant darbuotojų skaičiui bus sunkiau kokybiškai juos visus apmokyti,</li><li>◦ verslas bankrutuos jei bus pandemija.</li></ul></li></ul>
Kaip	Verslo transakcijos: produkto užsakymo priėmimas, apmokėjimas už produktą, produktų pirkimas, produktų atvežimas.
Kas	Verslo objektai: produktai (žaidimai, žaidimų konsolės, įranga ir kt.), klientai, darbuotojai, pinigai, banko kortelės, transporto priemonės.
Kam	Suinteresuotieji asmenys: klientai, darbuotojai, užsakovai (iš kurių gauname produktus).
Kur	Prieigos taškai: <ul style="list-style-type: none"><li>• įmonės parduotuvė - klientai perka gyvai.</li><li>• įmonės biuras - įmonės direktorius arba administratorius registruoja atvykstančius produktus į lokalius failus (kiek kokių produktų atvyko siunta).</li></ul>
Kada	Laiko apribojimai: klientai perka jau esamas prekes. Užsakymai iš tiekėjų yra įrašomi į lokalius failus su numatyta atvežimo data ir laiku bei užsakymo pradžios laiku

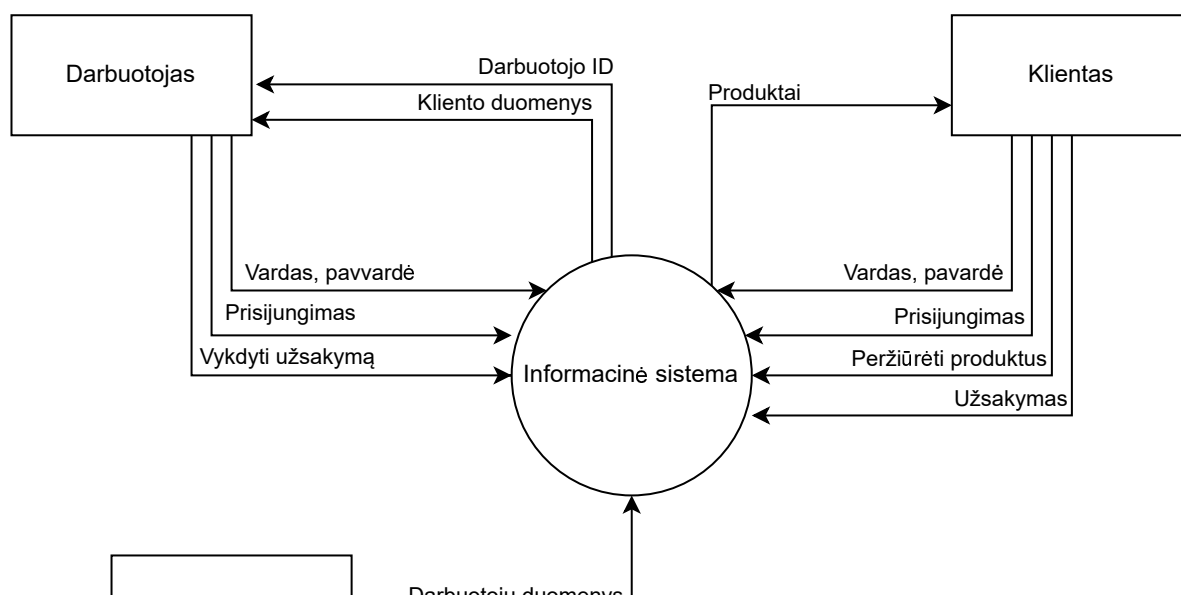
- Motyvacija
- Verslo objektai: produktai (žaidimai, žaidimų konsolės, įranga ir kt.), klientai, pinigai, banko kortelės.
- Verslo transakcijos: Apmokėjimas už produktą, produkto pristatymas klientui, produktų pirkimas.
- Verslo funkcijos: produktų pirkimų tvarkymas, sutarčių sudarymas, produktų duomenų tvarkymas, klientų duomenų tvarkymas, mokėjimų duomenų tvarkymas, produktų katalogo tvarkymas.
- Organizacijos atmintis: produktų registravimo knyga, klientų registravimo knyga, sutarčių registravimo knyga, įvykdytų transakcijų knyga, produktų katalogas.
- Verslo aktoriai: įmonės atstovas, vadybininkas ir administratorius.



## 2.2. IS konteksto diagrama. IS išoriniai informacijos srautai



1 pav. Konteksto diagrama



2 pav. Konteksto duomenų srauto diagrama

### **2.3. IS galimybių medis**

## **2.4. IS užduotys**

## **2.5. Informacijos apdorojimo procesai**

## **2.6. IS saugoma informacija (saugyklos)**

## **2.7. IS vartotojai ir jų darbo vietos**

## **2.8. IS inženieriaus požiūris. Užpildoma antra 1 lentelės eilutė**

## **2.9. Sudaromas IS posistemių sąrašas ir nurodomi jų tipai**



## **2.10. IS registru sistema**

**3. Pastabos apie dokumentą DĖL VALSTYBĖS INFORMACI-  
NIŲ SISTEMŲ GYVAVIMO CIKLO VALDymo METO-  
DIKOS PATVIRTINIMO**

## **4. Išvados**

## **Terminų žodynėlis**

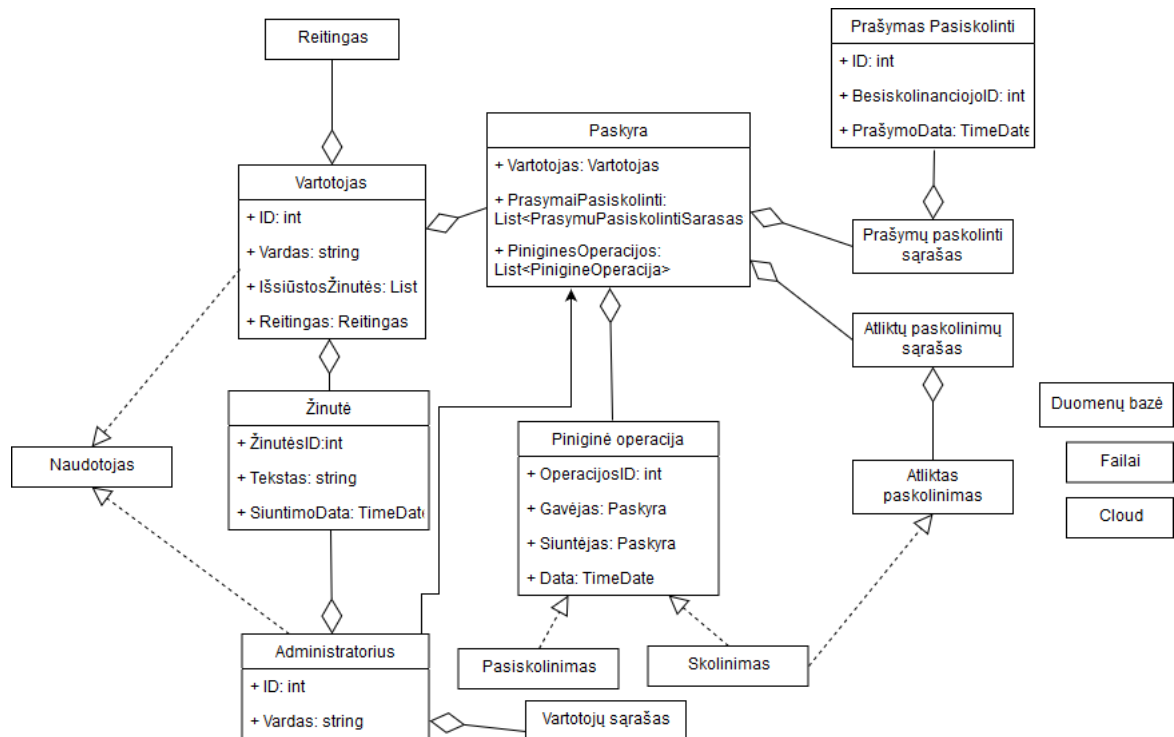
- Trikdžiai – veikla ar procesus stabdantys veiksniai

## **5. Priedai**

## 6. Pavyzdiniai latexo dalykai, nes dažnai pamirštu

Citavimo pavyzdžiai: cituojamas vienas šaltinis [**PvzStraipsnLt**]; cituojami keli šaltiniai [**PvzStraipsnEn**; **PvzKonfLt**; **PvzKonfEn**; **PvzKnygLt**; **PvzKnygEn**; **PvzElPubLt**; **PvzElPubEn**; **PvzMagistrLt**; **PvzPhdEn**].

1. Pirmas elementas
2. Antras elementas



3 pav. Paveikslėlio pavyzdys

2 lentelė. Lentelės pavyzdys

Algoritmas	$\bar{x}$	$\sigma^2$
Algoritmas A	1.6335	0.5584
Algoritmas B	1.7395	0.5647