Read Me

מגישים: שחר פלמן (Shachar Felman) - 206345282, קבוצה של קרן

אלינה אמיר (Alina Amir) - 320839558, קבוצה של ויקטור

מדריך למשתמש:

לתוכנה 2 פונקציות עיקריות:

* ניהול כוח אדם (Manage) – תצוגה, הוספה, עריכה ומחיקה של כל הישויות בחברה (מחלקות, תפקידים ועובדים).

בלחיצה על הכפתור **Model** בתפריט בצד שמאל יוצג עץ המתאר בצורה היררכית את המחלקות ותחת כל מחלקה התפקידים שלה.

לחיצה על ישות תוביל למסך של אותה ישות (חברה – רשימת מחלקות, מחלקה – רשימת תפקידים, תפקיד – עריכה של תפקיד).

בלחיצה על הכפתור **Workers** בתפריט בצד שמאל יוצג עץ המציג את כל העובדים בחברה. לחיצה על עובד תוביל למסך של העובד (עריכה של עובד).

* חישוב יעילות החברה (Data) – תצוגה של חישוב היעילות (תוספת / חוסר של שעות יעילות ושל רווח לפי שכר של כל עובד).

הניווט בין הישויות מתבצע כמו בהסבר מקודם (בניהול כוח אדם).

ניתן להציג מידע על יעילות של כל החברה, של מחלקה מסוימת ושל תפקיד/עובד מסוים על ידי לחיצה על השם בצד שמאל.

דברים חשובים בנוגע לתפעול:

קבוע = לא יכול לשנות שעות עבודה.

דינמי = יכול לשנות שעות עבודה.

1. במחלקה קבועה רק תפקידים קבועים ובמחלקות דינמיות ומסונכרנות תפקידים דינמיים.
2. מחלקה מסונכרנת היא בעלת שעות עבודה, התפקידים באותה מחלקה יקבלו באופן אוטומטי את שעות העבודה של המחלקה ולא ניתן יהיה לשנות להם שעות באופן פרטני.
3. תפקיד מאויש על ידי עובד אחד ויחיד. עובד לא יכול לעבוד ביותר מתפקיד אחד בו זמנית.
4. לא ניתן לשנות את סוג המחלקות והתפקידים לאחר היצירה שלהם (מסונכרן / דינמי / קבוע) ואת סוג העובדים (שכר שעתי / שכר בסיס / שכר בונוס).
5. על מנת לבדוק את היעלות ניתן לשנות את:
6. שעות עבודת התפקידים.
7. העובד בתוך תפקיד.
8. שעות העדפה של עובדים .
9. ביום עבודה יש 8 שעות עבודה (שעת ההפסקה לא נכנסת לחישוב היעילות).
10. האלגוריתם ושיטת חישוב היעילות - החישוב שלנו הוא עבור הרווח בלבד (תוספת / חוסר היעילות) , דוגמאות:
11. נניח ועובד רוצה לעבוד מ-6 בבוקר והתפקיד דורש עבודה בשעה 5 בבוקר. תחושב שעה אחת של חוסר יעילות (בין 5 ל 6) , ושעתיים תוספת יעילות (בין 6 ל 8 ) לכן בסיכום תהיה תוספת יעילות של שעה אחת.
12. נניח ועובד רוצה לעבוד מהבית ולא קיבל או שהוא אינו רוצה לעבוד מהבית והתפקיד דרש זאת אז יחושב חוסר יעילות של 0.1 עבור כל שעת עבודה.
13. כל שאר הדוגמאות הן כפי שהוגדר במטלה.

דגשים לתוכנה:

1. קבצים – במידה וקיים קובץ, תתבצע טעינה מהקובץ. במידה ולא קיים קובץ תופיע חלונית שתדרוש מילוי שם החברה והתוכנית תופעל עם חברה חדשה.

שם הקובץ: "CompanyData.dat". סגירה של התוכנית תבצע שמירה לקובץ.

1. התוכנית נטענת עם נתונים (HardCoded) לצורך נוחות בדיקה.
2. הView מחולק בצורה כזו שיש מחלקת View ראשית שמנהלת את הכל ומציגה את הStage (נקראת MainCompanyView).

בנוסף, קיימות מחלקות View נוספות על מנת להקל ולחלק את הקוד (מחלקה לחלונות הData, מחלקה לחלונות הManage, ומחלקה לניהול התפריט). המחלקות הנוספות מייצרות Layouts שונים (בהתאם למסך שנדרש להציג) ומחזירות אותם לView הראשי.

הView הראשי מנהל את התצוגה בעזרת תצוגות שונות על גבי BorderPane.

1. קיים Package בשם viewDesignEvents שאחראי על עיצוב הכפתורים כאשר העכבר עומד עליהם.
2. הפרויקט מכיל אייקונים ותמונה לצרכי נראות – כל הקבצים יושבים תחת התיקייה icons שנמצאת בתיקיית הפרויקט .
3. ניתן לפתוח סרטון ההדגמה ואת קובץ הReadme מתוך המסך הראשי. שניהם יושבים גם כן בתיקייה של הפרויקט.