**5. Poročilo – Andreas Komočar**

1. Naloga

Pri prvi nalogi aktivnost Sales order kot izhod poda truck,car,van ali bus. Izhod se določi glede na vrednosti intervalov v funkciji get\_product\_type. V funkciji je procentualno določeno kako pogosti so ti izhodi.

1. Naloga

Pri drugi nalogi s pomočjo atributov določimo kakšen je zaboj in kakšna je steklenica,kratka ali dolga. To se določi že na aktivnosti Open Crate, kje v Pre-Task določimo atribute za vrsto steklenic s pomočjo funkcije. Ta atribut nam pride prav na aktivnosti Fill a crate of bottles, kjer je aktivnost različno dolga,glede na atribut.

1. Naloga

Tudi pri tej nalogi s pomočjo atributov določamo potek procesa, v generatorju pa še določimo začetno vrednost atributa ReWrite na FALSE.

1. Naloga - Domača naloga

Naredil sem čisto osnovrn proces,kjer kupec poda zahtevek za izdelavo načrta. Vodja izdelka izbere konstrukterja ki bo ta načrt naredil,tukaj določimo atribut konstrukter\_atrr.

Ta izbira atributa s pozna na aktivnosti Izdelava načrta, kjer imamo za trajanje aktivnosti funkcijo, ki določi trajanje aktivnosti tako, da če je konstrukter\_attr enak konstrukter1,potem se delo izvja 3 ure, če je pa atribut konstrukter2,pa ta aktivnost traja 4 ure, se pravi dolžina aktivnosti je ovisna od izbire konstrukterja.