

Branch, Bridge & Partnership Rules

Zbir pravila i najboljih praksi za grane, mostove i veze između različitih porodičnih grana.

1. Kako kreirati novu granu

Korak	Radnja	Napomena
1	Provjeri da li imaš pravo	Samo prijavljeni korisnici mogu kreirati granu. Osnivač (kreator) automatski postaje Guru te grane.
2	Definiši kontekst	Odluči koje prezime/linija, grad i administrativni region pripadaju novoj grani. Provjeri da ne postoji duplikat.
3	Prođi kroz čarobnjak (Branches → "Create Branch")	Unesi naziv grane, lokaciju, vidljivost i kratak opis. Po kreiranju dobijaš rolu Gurua.
4	Pozovi saradnike	Otvori stranicu grane → karticu Members → klikni "Invite member" . Pošalji poziv na e-mail i po prihvatanju možeš promovisati člana u Gurua.
5	Unesi kanonske osobe	Dodaj precizne podatke o precima/grani koja zaista pripada toj grani. Popuni roditelje gdje je poznato kako bi se generacije automatski računale.

Važno: Svaka osoba ima tačno *jednu* "matičnu" granu. Ne kreiraj duplikate u drugim granama – za to postoje mostovi.

2. Mostovi (bridges) između dvije grane

1. **Nađi kanonsku osobu** u njenoj matičnoj grani – tamo gdje su joj roditelji i kompletno porijeklo.
2. U grani koja treba da "vidi" tu osobu odaberi **People** → **"Link existing person"**, pretraži ime i podnesi **bridge request**.
3. Guru matične grane pregledava zahtjev (Pending) i odobrava ili odbija.
4. Kada oba Gurua potvrde, most postaje aktivan – osoba je vidljiva kao "bridge node" u drugoj grani.
5. **SuperGuru** (ili Admin) pregleda sve mostove:
 - Postavlja **jedan primarni most** po paru grana.

- Po potrebi dodaje **override generacije** za prikaz u drugoj grani (vidi §4).
- Odbacuje višak mostova kako bi veza ostala čista.

Podsjetnik: Most nije nova osoba – to je prozor ka originalnom kanonskom zapisu. Sve izmjene i dalje rade matične grane.

3. Partnerstva preko granica

1. **Provjeri da su osobe kreirane** u svojim matičnim granama.
2. **Kreiraj most** za partnera koji dolazi iz druge grane (npr. Elvir iz Isovića u Kahviće).
3. **Postavi primarni most** nakon odobrenja – SuperGuru osigurava da baš taj most veže dvije grane.
4. **(Po želji)** postavi vizuelni override generacije za osobu koja dolazi kao most, da se poravna s partnerom.
5. **Unesi partnerstvo** u grani koja vodi evidenciju o toj vezi (obično grana gdje su zajednički potomci ili gdje par živi). Prilikom unosa odaberi kanonsku osobu + bridged partnera, dodaj datume, napomene itd.

Vezu unosimo Tek **nakon** što most funkcioniše i primarni most je postavljen. U suprotnom, par može završiti u različitim generacijama ili izgubimo kontekst ako se most kasnije odbaci.

4. Generacije i Override

Koncept	Pravilo
Kanonska generacija	Čuva se u matičnoj grani (matični zapis). Računa se automatski, ili je ručno namještaju Gurui matične grane.
Override generacije	Čuva se u bridge zapisu. SuperGuru ga može postaviti prema grani koja prikazuje osobu, ako treba da bude u istom redu s partnerom/porodicom.
Rekalkulacija	Nakon promjene roditelja ili ručnog setovanja generacije u matičnoj grani, pokreni opciju “Recalculate generations” da grana ostane dosljedna.
Šta NE raditi	Ne mijenjaj generaciju kanonske osobe unutar tuđe grane – koristi override na mostu.

5. Primarni mostovi

- Svaki par grana mora imati samo **jedan** primarni most.
- Primarni most dobija naglašenu isprekidanu liniju i u grafu.

- Za postavljanje novog primarnog mosta:
 1. Odbij ostale mostove u tom paru (ili ih skloni iz primarnog statusa).
 2. Dodijeli primarni flag željenom mostu putem SuperGuru konzole.
 3. Ako treba, namjesti override generacije.

Šta uraditi s neprimarnim mostovima?

- Razloga za više mostova može biti (rodbina, kumstvo), ali u grafu ostavlja samo jedan aktivan.
 - SuperGuru treba da klikne **Reject** na redundantnim mostovima. Time se most arhivira (ostaje u istoriji), ali ne zagušuje prikaz. Po potrebi ga je lako ponovo aktivirati.
-

6. Prikaz više grana u porodičnom stablu

1. U grani koju trenutno posmatraš provjeri da su svi relevantni mostovi **approved**.
2. Na **Family Tree** stranici uključi opciju “Connected branches”.
3. Primarni mostovi će se prikazati kao isprekidane žute linije (sa strelicom ako postoji override generacije).
4. Partneri iz drugih grana prikazuju se s bilo kakvim override generacijama koje si postavio.

Savjet: Periodično provjeri SuperGuru “Bridge issues” stranicu da počistiš suvišne mostove – uredan ulaz znači uredan graf.

7. Kratki workflow podsjetnik

1. **Kreiraj granu** → dodaj matične članove i rodoslov.
2. **Kreiraj most** → odobri ga u matičnoj grani → SuperGuru postavlja primarni most.
3. **(Opcionalno) Override generacije** → zbog vizuelne usklađenosti u drugoj grani.
4. **Unesi partnerstvo** tek kad most funkcioniše.
5. **Pregledaj više grana** preko Family Tree prikaza.

Slijedeći ova pravila čuvamo tačnost matičnih zapisa, a i dalje prikazujemo kako različite porodice (grane) ostaju povezane.