

UNIVERSIDADE POSITIVO

Sistemas Corporativos

BPMN

Vale: 0,5 pt

Atividades práticas

1. Desenhe um processo de pagamento após a confirmação em comércios eletrônico (somente o pagamento). Considere que a cesta de compras está completa
2. Desenhe um processo de checkin em hotel no qual seja possível tratar a existência ou não de reservar prévia
3. Desenhe um processo de reposição de produtos em gôndolas de supermercado (quando um produto acaba na prateleira, deve ser repostado)
4. Desenhe um processo de criação de conta de usuário
5. Altere o processo de criação de conta de usuário para que sejam permitidos apenas pessoas com idade igual ou maior que 18 anos
6. Altere o processo de criação de conta de usuário para que tudo seja desfeito se o usuário não confirma o conta no email em até 2 horas