

POLITECHNIKA WARSZAWSKA
OŚRODEK KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ
ZAOCZNE MIĘDZYWYDZIAŁOWE STUDIA MAGISTERSKIE

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

Wprowadzenie do
użytkowania produktów
platformy JAZZ

2014

WARSZAWA, 2014

Wprowadzenie do użytkowania produktów platformy JAZZ

Autorzy:

Andrzej Stasiak & Włodzimierz Dąbrowski

Materiały udostępnione w ramach przedmiotu:

**METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW
INFORMACYJNYCH**

STUDIA II STOPNIA

Spis treści

1.	Konfiguracja repozytorium i użytkowników w Rational Team Concert (RTC)	6
1.1	<i>Definiowanie użytkowników na platformie jazz</i>	6
1.2	<i>Tworzenie i zarządzanie projektami cyklu życia</i>	9
2.	Klient platformy jazz dla RSA.....	13
1.3	<i>Tworzenie połączenia z repozytorium</i>	13
1.4	<i>Dodawanie i importowanie użytkowników</i>	14
3.	Konfiguracja przestrzeni projektów kont użytkowników	18
1.5	<i>Tworzenie przestrzeni projektów (Project Area).....</i>	18
1.6	<i>Dodawanie użytkowników i specyfikacja ich roli.....</i>	20
1.7	<i>Zaplanowanie osi czasu wydania</i>	23
1.8	<i>Ustalanie obszarów zespołu i dodawanie członków.....</i>	24
1.9	<i>Wyznaczanie alokacji członka zespołu</i>	25
1.10	<i>Tworzenie zaległości projektowych w projekcie</i>	27
1.11	<i>Uzupełnianie Zaległości Produktowych zaplanowanymi pracami.</i>	27
1.12	<i>Tworzenie zaległości sprintu.....</i>	31
1.13	<i>Dodawanie Zadań do historii.....</i>	32
1.14	<i>Dostęp do projektu przez WWW.....</i>	33
4.	Integracja RSA z Team Concert	35
1.15	<i>Utworzenie nowego projektu.....</i>	35
1.16	<i>Budowa diagramu UML w RSA</i>	36
1.17	<i>Współdzielenie modelu.....</i>	36
1.18	<i>Wykonywanie zmian na modelach.....</i>	37
1.19	<i>Funkcja połącz zmiany.....</i>	38
1.20	<i>Dostarczanie zmian.....</i>	39
1.21	<i>Rozwiązywanie konfliktów</i>	40

5. Zarządzanie jakością produktów i procesów wytwarzania systemów teleinformatycznych na platformie jazz..... 42

<i>1.1 Przygotowanie środowiska</i>	<i>42</i>
<i>1.1.1 Środowisko testowania – wymagania</i>	<i>43</i>
<i>1.1.2 Przestrzeń projektu (QM).....</i>	<i>43</i>
<i>1.2 Dokonaj asocjacji aplikacji QM z serwerem ReqWeb</i>	<i>43</i>
<i>1.3 Utworzenie planu testowania,</i>	<i>43</i>
<i>1.4 Powiązanie kolekcji wymagań,.....</i>	<i>43</i>
<i>1.5 Utwórz skrypty testowe (dla instrukcji testowania),.....</i>	<i>44</i>
<i>1.6 Pogrupuj instrukcje testowania w pakiety (wg kryterium dziedziny projektu-np. usługi finansowe, administracyjne, itp.),.....</i>	<i>44</i>
<i>1.7 Uruchom pakiet testów,</i>	<i>44</i>
<i>1.8 Dokonaj przeglądu wykonania skryptu testowego,</i>	<i>45</i>

Spis ilustracji

Rys. 1-1. JTS: Administrowanie produktem Jazz Team Server	6
Rys. 1-2. Menu JTS: Zarządzaj użytkownikami.....	7
Rys. 1-3. Formularz wprowadzania danych użytkownika.....	7
Rys. 1-4. Uprawnienia dotyczące repozytorium (a): członek zespołu, (b) Scrum Master.	8
Rys. 1-5. Przydział licencji	8
Rys. 1-6. Utwórz projekt.....	9
Rys. 1-7. Definiowanie atrybutów projektu cyklu życia	9
Rys. 1-8. Kreowanie projektu cyklu życia.....	9
Rys. 1-9. Zakończenie procesu tworzenia projektu cyklu życia.....	10
Rys. 1-10. Dodaj członka do projektu cyklu życia	10
Rys. 1-11. Zakończenie kompletowania członków projektu cyklu życia.....	11
Rys. 1-12. Pokaż szczegóły dotyczące członka projektu.....	11
Rys. 1-13. Przypisz role członka projektu w aplikacji CCM.....	11
Rys. 1-14. Przeglądanie ról członka projektu	12
Rys. 1-15. Tworzenie listy kontroli dostępu do przestrzeni aplikacji CCM.....	12

Rys. 3-1 Wzorce projektu RequisitePro.....	19
Rys. 3-2 Utwórz zależność śledzenia w RSA.....	33

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

1. Konfiguracja repozytorium i użytkowników w Rational Team Concert (RTC)

Celem pierwszego kroku w budowaniu zespołu jest utworzenie użytkowników i obszarów projektu.

UWAGA,

Tworzenie użytkowników na platformie RTC wymaga uprawnień JazzAdmin.

Tworzenie użytkowników i przestrzeni projektu może odbywać się przez interfejs WEB (dostępny bezpośrednio z przeglądarki) lub desktop (np.: na kliencie RTC).

Zanim zobaczymy jak RTC i Jazz Scrum wspierają pracę zespołu „scrumowego” musimy dokonać podstawowej konfiguracji projektu. Konfiguracji projektu dokonamy z klienta RTC dostępnego w środowisku RSA.

1.1 Definiowanie użytkowników na platformie jazz

Na platformie jazz (w aplikacji Jazz Team Server (jts): https://adres_serwera:9443/jts/) dostępnych jest wiele sposobów tworzenia użytkowników (tej platformy), jednak zawsze wymagane jest do tego uprawnienie JazzAdmin.

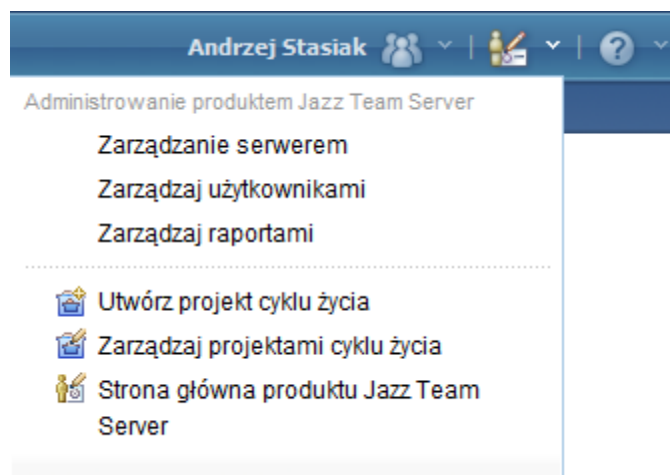
1. Uruchamiamy aplikację jts (jako użytkownik z uprawnieniem JazzAdmin, np.: admin), a następnie wybieramy funkcję "administrowanie użytkownikami" (Rys. 1-1),



Rys. 1-1. JTS: Administrowanie produktem Jazz Team Server

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

która jest dostępna również z menu (Rys. 1-2).



Rys. 1-2. Menu JTS: Zarządzaj użytkownikami

2. Przechodzimy do formularza wprowadzania danych użytkownika (Rys. 1-3).

⚠ Domyślne hasło nowo tworzonych użytkowników będzie równe ich identyfikatorom w usłudze katalogowej.

* Imię i nazwisko użytkownika *

Przegląd

Szczegóły

Identyfikator użytkownika (rozdzielana wielkość liter): * testowy

Adres e-mail: * testowy@stasiak.edu.pl

Zdjęcie

Przeglądaj

Zdjęcie zostanie zmienione do wielkości 100 x 100 pikseli

Rys. 1-3. Formularz wprowadzania danych użytkownika

3. Określamy uprawnienia użytkownika. Każdemu członkowi zespołu przydzielamy uprawnienie JazzUsers (Rys. 1-4a). Użytkownik, który będzie miał uprawnienie do zmiany struktury zespołu i jego tworzenia dodatkowo otrzymuje uprawnienie JazzProjectAdmins, a osoba tworząca raporty JazzDWAdmins.

SCRUM Master ma więc zwykle przydzielane uprawnienia: [JazzUsers, JazzDWAdmins, JazzProjectAdmins] (Rys. 1-4b).

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

Uprawnienia dotyczące repozytorium	Uprawnienia dotyczące repozytorium
<input type="checkbox"/> JazzAdmins	<input type="checkbox"/> JazzAdmins
<input type="checkbox"/> JazzDWAdmins	<input checked="" type="checkbox"/> JazzDWAdmins
<input type="checkbox"/> JazzGuests	<input type="checkbox"/> JazzGuests
<input checked="" type="checkbox"/> JazzUsers	<input checked="" type="checkbox"/> JazzUsers
a) <input type="checkbox"/> JazzProjectAdmins	b) <input checked="" type="checkbox"/> JazzProjectAdmins

Rys. 1-4. Uprawnienia dotyczące repozytorium (a): członek zespołu, (b) Scrum Master.

4. W kolejnym kroku przydzielmy licencje użytkownikowi (Rys. 1-5). Należy tu pamiętać, aby nie łączyć licencji typu Contributor z pozostałymi typami licencji.

Licencje Client Access License
<input type="checkbox"/> DM Application-Internal Dostępne: 0 - Internal
<input type="checkbox"/> LPA Application-Internal Dostępne: 0 - Wewnętrzne
<input type="checkbox"/> Rational Quality Manager - Contributor-Floating Unlocked
<input checked="" type="checkbox"/> Rational Quality Manager - Quality Professional-Floating Unlocked
<input checked="" type="checkbox"/> Rational Requirements Composer - Analyst-Floating Unlocked
<input type="checkbox"/> Rational Requirements Composer - Contributor-Floating Unlocked
<input type="checkbox"/> Rational Rhapsody Design Manager - Design Manager Dezaktywowana - Trial (Utraciła ważność: 8 lutego 2012)
<input type="checkbox"/> Rational Rhapsody Design Manager - Design Reviewer Dezaktywowana - Trial (Utraciła ważność: 8 lutego 2012)
<input type="checkbox"/> Rational Software Architect Design Manager - Design Manager Dezaktywowana - Trial (Utraciła ważność: 8 lutego 2012)
<input type="checkbox"/> Rational Software Architect Design Manager - Design Manager-Floating Unlocked
<input type="checkbox"/> Rational Software Architect Design Manager - Design Reviewer Dezaktywowana - Trial (Utraciła ważność: 8 lutego 2012)
<input checked="" type="checkbox"/> Rational Software Architect Design Manager - Design Reviewer Unlocked
<input type="checkbox"/> Rational Team Concert - Contributor-Floating Unlocked
<input checked="" type="checkbox"/> Rational Team Concert - Developer for IBM Enterprise Platforms-Floating Unlocked
<input type="checkbox"/> Rational Team Concert - Developer-Floating Unlocked
<input type="checkbox"/> Rational Team Concert - Stakeholder-Floating Unlocked
<input type="checkbox"/> RM Application-Internal Dostępne: 0 - Internal

Rys. 1-5. Przydział licencji

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

1.2 Tworzenie i zarządzanie projektami cyklu życia

Tworzenie projektu cyklu życia (tj. projektu, który tworzy "sprzężenia" między aplikacjami platformy jazz – integruje je) rozpoczynamy od wyboru funkcji: "Jazz Team Server - aplikacja Lifecycle Project Administration" (Rys. 1-1, lub Rys. 1-2).

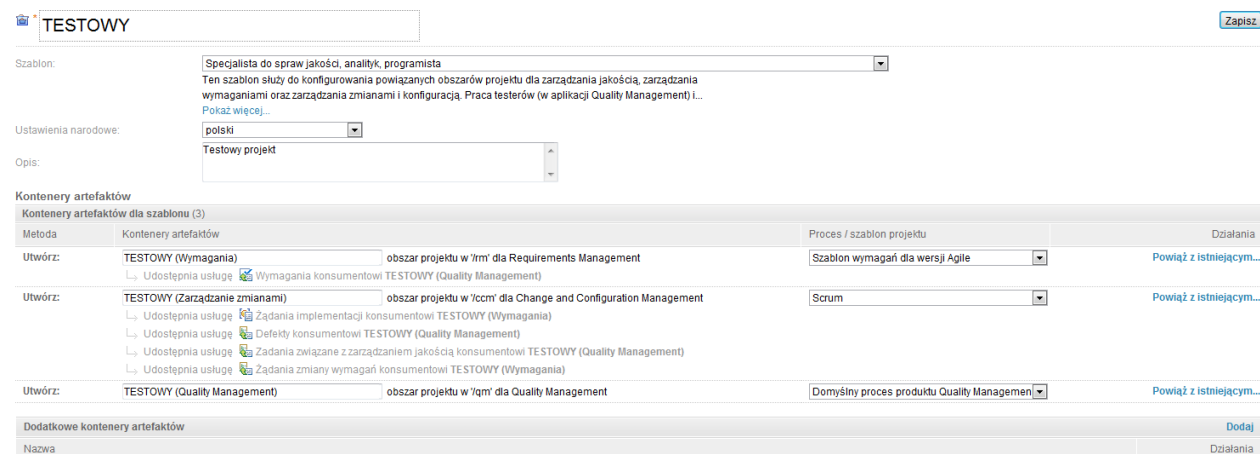
1. Wybieramy polecenie: "Utwórz projekt" (Rys. 1-6)

Wszystkie projekty cyklu życia[?]



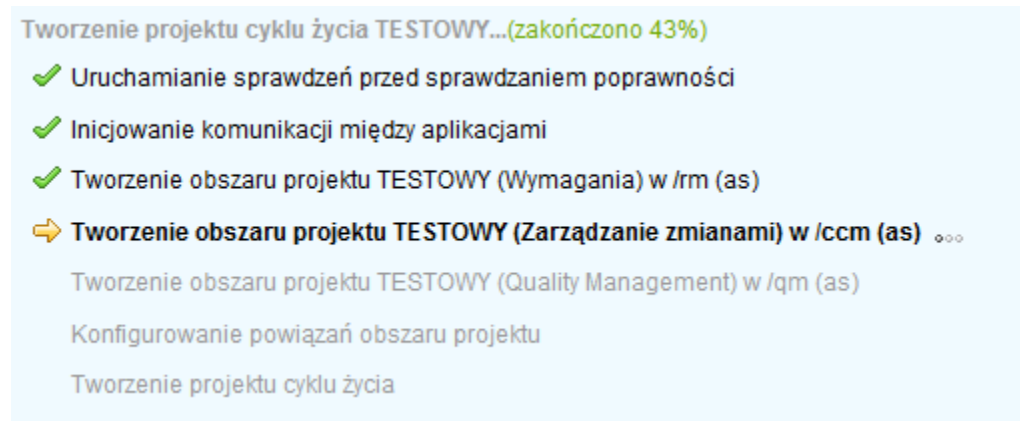
Rys. 1-6. Utwórz projekt

2. Następnie określamy nazwę projektu i pozostałe jego atrybuty - wg formularza (Rys. 1-7), zwracając szczególną uwagę na szablony repozytoriów poszczególnych aplikacji.



Rys. 1-7. Definiowanie atrybutów projektu cyklu życia

3. Po wydaniu polecenia Zapisz, rozpoczyna się proces kreowania repozytoriów (Rys. 1-8)



Rys. 1-8. Kreowanie projektu cyklu życia

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

4. Zakończenie procesu tworzenia repozytoriów (Rys. 1-9), pozwala nam na przypisanie do nich użytkowników (Rys. 1-10), po wybraniu funkcji "Pokaż członków projektu...", a następnie "Dodaj członka" i "Wybierz członków".

The screenshot shows a web interface for a project named 'TESTOWY'. At the top, there's a header with a house icon and the project name. Below it, there's a section for 'Opis:' with a text box containing 'Testowy projekt'. To the right, there are buttons: 'Pokaż członków projektu...' and 'Pobierz | Aktualizuj'. Below this, there's a section for 'Członkowie:' with a text box containing 'Zalecane przypisania roli:'. Below that, there's a section for 'Kontenery artefaktów' with two tables. The first table is titled 'Skonfigurowane kontenery artefaktów' and has a header 'Nazwa' with three rows: 'TESTOWY (Quality Management)', 'TESTOWY (Wymagania)', and 'TESTOWY (Zarządzanie zmianami)'. The second table is titled 'Dodatkowe kontenery artefaktów' and has a header 'Nazwa'. At the bottom, there's a note: 'Aby dodać kontener artefaktów do projektu cyklu życia, kliknij opcję Dodaj...'.

Rys. 1-9. Zakończenie procesu tworzenia projektu cyklu życia

Członkowie projektu cyklu życia[?]

Strona członków umożliwia łatwe zarządzanie członkami projektu cyklu życia. Z poziomu tej strony można:

Wybierz projekt:

Liczba elementów na stronie

Dla tego projektu nie znaleziono żadnych członków.

Istnieje kilka sposobów rozpoczęcia pracy z zarządzaniem członkami projektów:

1. Utwórz nowy projekt cyklu życia na stronie [Projekty](#).
2. Dodaj członków przy użyciu [Dodaj członka](#) działania paska narzędzi.
3. Usuń członków za pomocą działania [Usuń członka](#) (X) w wierszach tabeli.

Rys. 1-10. Dodaj członka do projektu cyklu życia

5. Po wybraniu wszystkich członków projektu, wydajemy polecenie: "Zapisz" (Rys. 1-11).

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

Członkowie projektu cyklu życia ^[?]

Strona członków umożliwia łatwe zarządzanie członkami projektu cyklu życia. Z poziomu tej strony można dodawać i usuwać członków oraz zarządzać rolami projektu przypisanymi do członków w każdym kontenerze artefaktów.

Wybierz projekt:

Podgląd członka projektu

Nazwa	ID użytkownika	QM	RM	CCM	Status	Działania
Imię i nazwisko użytkownika	testowy	✓	✓	✓	OK	
Andrzej Stasiak	as	✓	✓	✓	OK	
Włodzimierz Dąbrowski	wd	✓	✓	✓	OK	

50 Liczba elementów na stronie | Poprzednia | 0 - 0 z 0 | Następna |

Rys. 1-11. Zakończenie kompletowania członków projektu cyklu życia

6. Kolejny krok stanowi przypisanie ról członkom projektu (Rys. 1-12), w każdej aplikacji osobno (Rys. 1-13)

Nazwa	ID użytkownika	QM	RM	CCM	Status	Działania
Andrzej Stasiak	as	✓	✓	✓	OK	
Imię i nazwisko użytkownika	testowy	✓	✓	✓	OK	

Szczegóły dotyczące członka projektu testowy

Aby przeprowadzić edycję roli procesu członka, kliknij ikonę roli procesu w kolumnie Działania. Aby wprowadzić więcej zaawansowanych zmian, kliknij odsyłacz kontenera artefaktów lub użyj ikony działania Edytuj kontener artefaktów w kolumnie Działania, aby otworzyć pełny edytor kontenera artefaktów.

Kontener artefaktów	Aplikacja	Przypisanie	Prawo do odczytu	Rola procesu	Działania
TESTOWY (Quality Management)	Quality Management	✓	✓	Domyślna	
TESTOWY (Wymagania)	Requirements Management	✓	✓		
TESTOWY (Zarządzanie zmianami)	Change and Configuration Management	✓	✓	Domyślna	

Rys. 1-12. Pokaż szczegóły dotyczące członka projektu

Role procesu

Przypisz role procesu do: Imię i nazwisko użytkownika

Dostępne role:

- Właściciel produktu (Product Owner)
- Opiekun zespołu (Scrum Master)
- Członek zespołu
- Interesariusz (Stakeholder)

Wybrane role:

Domyślna [nie podlega modyfikacji]

Opis:

Uwaga: Kolejność ról przypisanych do użytkownika odpowiada ich względnemu priorytetowi. Jeśli zachowanie zostanie skonfigurowane dla wielu ról, środowisko procesu wykona zachowanie powiązane z rolą użytkownika mającą najwyższy priorytet. Priorytet nie ma wpływu na uprawnienia. Środowisko wykonawcze procesu zezwoli użytkownikowi na wykonanie czynności, względem których nadano uprawnienia dowolnej z przypisanych ról.

Rys. 1-13. Przypisz role członka projektu w aplikacji CCM

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

7. Po zakończeniu procesu nadawania uprawnień członkom projektu (Rys. 1-14), przechodzimy do poszczególnych aplikacji [CCM, RM, QM], aby wysłać zaproszenia oraz skonfigurować obszary projektu.

Szczegóły dotyczące członka projektu testowy

Aby przeprowadzić edycję roli procesu członka, kliknij ikonę roli procesu w kolumnie Działania. Aby wprowadzić więcej zaawansowanych zmian, kliknij odsyłaacz kontenera artefaktów lub użyj ikony działania Edytuj kontener artefaktów w kolumnie Działania, aby otworzyć pełny edytor kontenera artefaktów.

Kontener artefaktów	Aplikacja	Przypisanie	Prawo do odczytu	Rola procesu	Działania
TESTOWY (Quality Management)	Quality Management	✓	✓	Członek zespołu testowego, Domyślna	
TESTOWY (Wymagania)	Requirements Management	✓	✓	Autor, Komentator	
TESTOWY (Zarządzanie zmianami)	Change and Configuration Management	✓	✓	Członek zespołu, Domyślna, Opiekun zespołu (Scrum Master), Właściciel produktu (Product Owner)	

Włodzimierz Dąbrowski wd ✓ ✓ ✓ OK

Rys. 1-14. Przeglądanie ról członka projektu

8. Jeżeli chcesz, aby tylko członkowie Twojego projektu mieli dostęp do repozytorium aplikacji wykonaj czynności prowadzące do włączenia kontroli dostępu (udostępniij ją tylko dla użytkowników określonych na liście (nie zapomnij o dostępie dla wykładowcy)) (Rys. 1-15).

Aktywne obszary projektu >

TESTOWY (Zarządzanie zmianami) *

Zapisz

Przegląd Osie czasu Role Uprawnienia **Kontrola dostępu** Opis procesu Wersje Kategorie Elementy pracy Sieciowe kontakty społeczne

Kontrola dostępu

Określ użytkowników, którzy mają mieć prawo do odczytu obszaru projektu i jego artefaktów. W przypadku nadania praw dostępu członkom hierarchii obszaru projektu dowolnej osobie, która doda członka do dowolnego zespołu, zostanie niejawnie nadane prawo dostępu do całego projektu. W celu zachowania ścisłej kontroli nadaj prawo dostępu tylko użytkownikom z listy dostępu. Pamiętaj, że administratorzy repozytorium będą zawsze mieli dostęp.

Jeśli ten obszar projektu współużytkuje swój proces, każdy, kto może odczytać obszar projektu używający procesu, będzie w stanie odczytać ten obszar projektu (niezależnie od ustawienia na tej stronie).

Nadaj prawo do odczytu następującym użytkownikom:

☐ Wszyscy

☐ Nikt (tylko administratorzy repozytorium)

☐ Członkowie hierarchii obszaru projektu

☐ Członkowie hierarchii obszaru projektu i użytkownicy znajdujący się na liście dostępu

☒ Tylko użytkownicy na liście dostępu

Użytkownicy do dodania do listy dostępu

Nazwa	ID użytkownika	Adres e-mail	Działania
Andrzej Stasiak	as	andrzej@stasiak.edu.pl	
Imię i nazwisko użytkownika	testowy	testowy@stasiak.edu.pl	
Włodzimierz Dąbrowski	wd	w.dabrowski@ee.pw.edu.pl	

Rys. 1-15. Tworzenie listy kontroli dostępu do przestrzeni aplikacji CCM

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

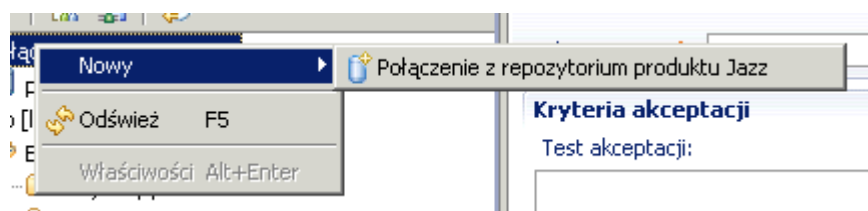
2. Klient platformy jazz dla RSA

1.3 Tworzenie połączenia z repozytorium

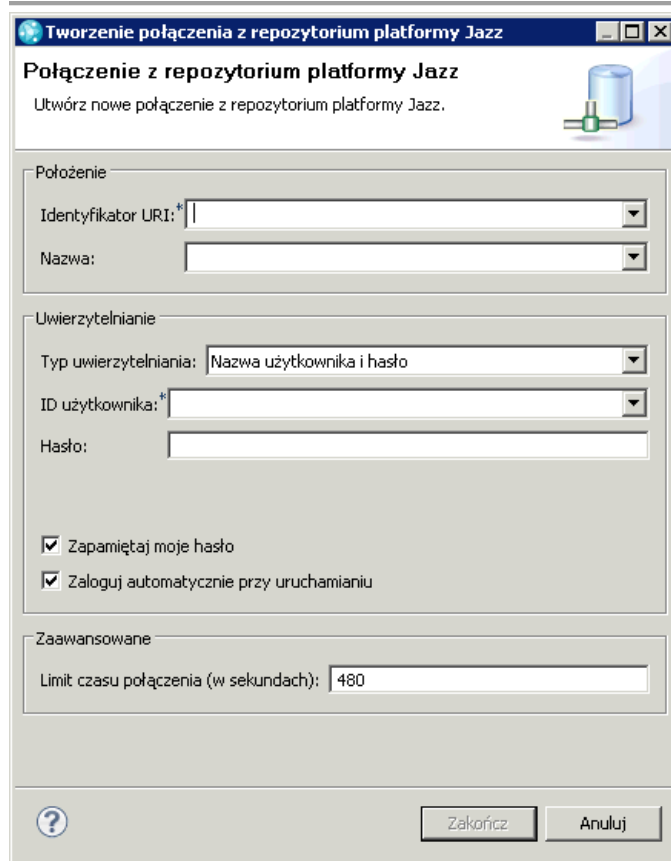
Upewnij się, że Twój serwer Jazz jest uruchomiony, a następnie czy twój RTC klient jest otwarty.

Do stworzenie nowego połączenia z repozytorium, kliknij prawym przyciskiem myszy w widoku „Artefakty zespołu” (obrazek 1, 2), wybierz „Połączenia Repozytoriów”, a następnie „Nowe > Połączenie Repozytorium Jazz”.

Wpisz URL, ID użytkownika i jego hasło (wielkość liter ma znaczenie).



METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH



Naciśnij „Zakończ”

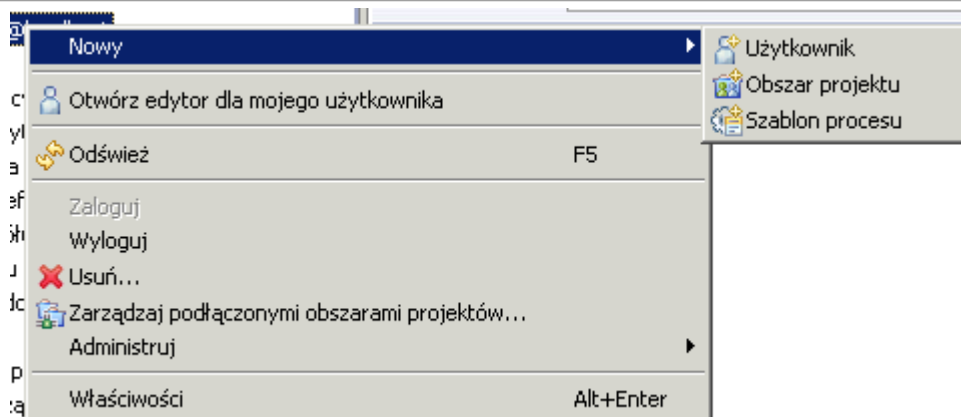
1.4 Dodawanie i importowanie użytkowników

Następną czynnością jaką możemy zrobić jest tworzenie użytkowników RTC. Użytkownicy, którzy należą do repozytorium Jazz, mogą należeć do więcej niż jednego projektu i korzystać z innych narzędzi Jazz'owych na serwerze. Jeżeli skonfigurowałeś Jazz z zewnętrznym repozytorium (np. LDAP serwer), możesz zaimportować użytkowników, bez konieczności ich tworzenia. Przypuśćmy, że używamy Tomcat'a jako serwer aplikacyjny i chcemy utworzyć użytkowników w nowym repozytorium.

Do stworzenia nowego użytkownika, kliknij prawym klawiszem na „repository connection” a następnie wybierz „New > User”.

Zapytany o import użytkowników wybierz „No” (obrazek 2)

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH



Wpisz informacje o pierwszym użytkowniku.

Uzupełniamy nazwę użytkownika.

Opcjonalnie, jeżeli posiadasz, dodaj zdjęcie.

Adres email jest wymagany, ponieważ Jazz ma możliwość wysyłania emaili informujących o wielu zespołowych działaniach. Dla użytkownika wprowadź email.

Domyślne hasło jest ustawiane na takie same jak nazwa użytkownika.

Wybierz bezpieczną grupę Jazz, do której ma należeć użytkownik. Użytkownik będący administratorem musi należeć do grupy JazzAdmins (w przykładzie, użytkownik musi być w grupie JazzAdmin, w innym przypadku nie będziemy mogli przeprowadzić koniecznych konfiguracji)

JazzUsers – mają domyślne uprawnienia w zakresie Project Area. Pozwalają one na tworzenie i dodawanie zadań (Work items), wyświetlanie raportów oraz innych opcji zdefiniowanych w ustawieniach bezpieczeństwa projektu

Jazz Admins – mają dostęp do różnych ustawień związanych z serwerem Jazz i projektami.

Wybierz odpowiedni typ użytkownika.

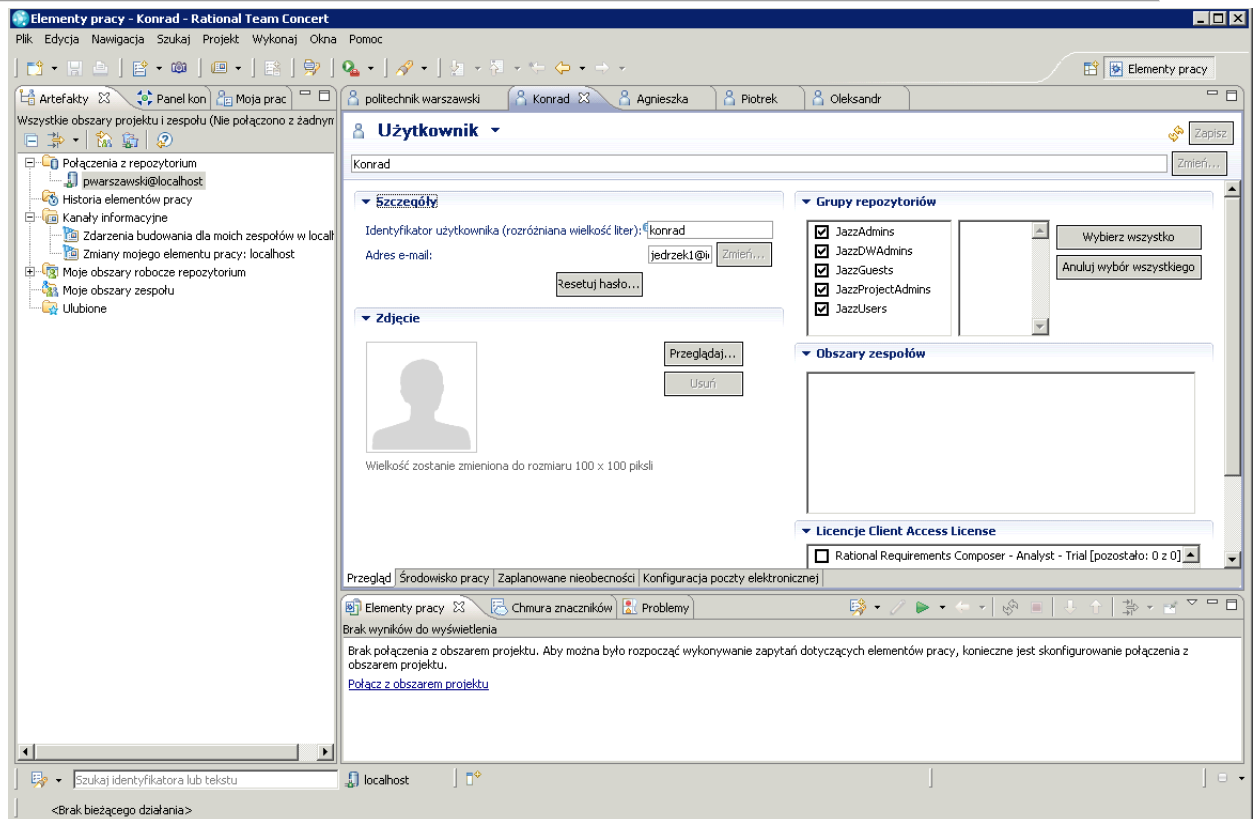
Developer – jest wymagany dla użytkowników, którzy tworzą albo wdrażają szablony procesów, tworzą obszary projektów (Project Areas) albo plany, i tworzą lub zmieniają załączone strony. Typ ten przewidziany jest dla członków zespołu, którzy będą przyczyniać się do rozwoju kodu i tworzenia jego działających wersji (buildów).

Build i ClearCase Connector – typowo przeznaczone do administracji systemu.

Contributor – dobry wybór dla użytkowników, którzy potrzebują tylko dostępu do odczytu repozytorium. Typ ten pozwala również na tworzenie zadań (work items).

Obrazek pokazujący rezultat naszych działań:

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH



6. Naciśnij „Save”.

Dla projektu „Havannah” użytego w tym przykładzie, większość użytkowników
większość użytkowników powinna zostać dodana w ten sam sposób jak „Sasha”.
Utwórz dodatkowych użytkowników o nazwie Allan, Delaney, Frank, Prasad i Rose.

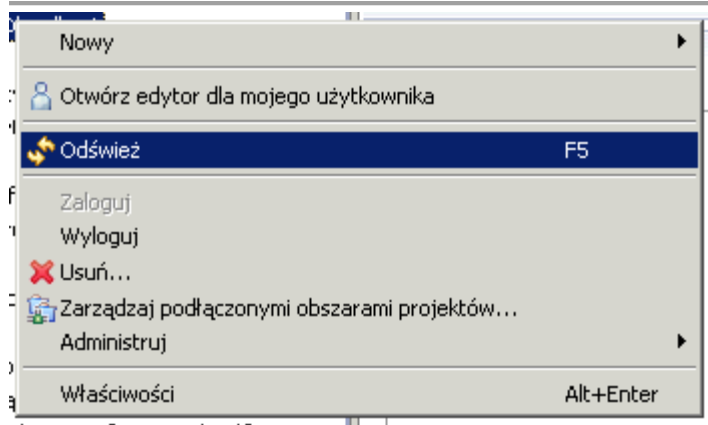
Dołącz ich do grupy JazzUsers, jak typ Developer.

Wyloguj się z konta administracyjnego konta (ADMIN).

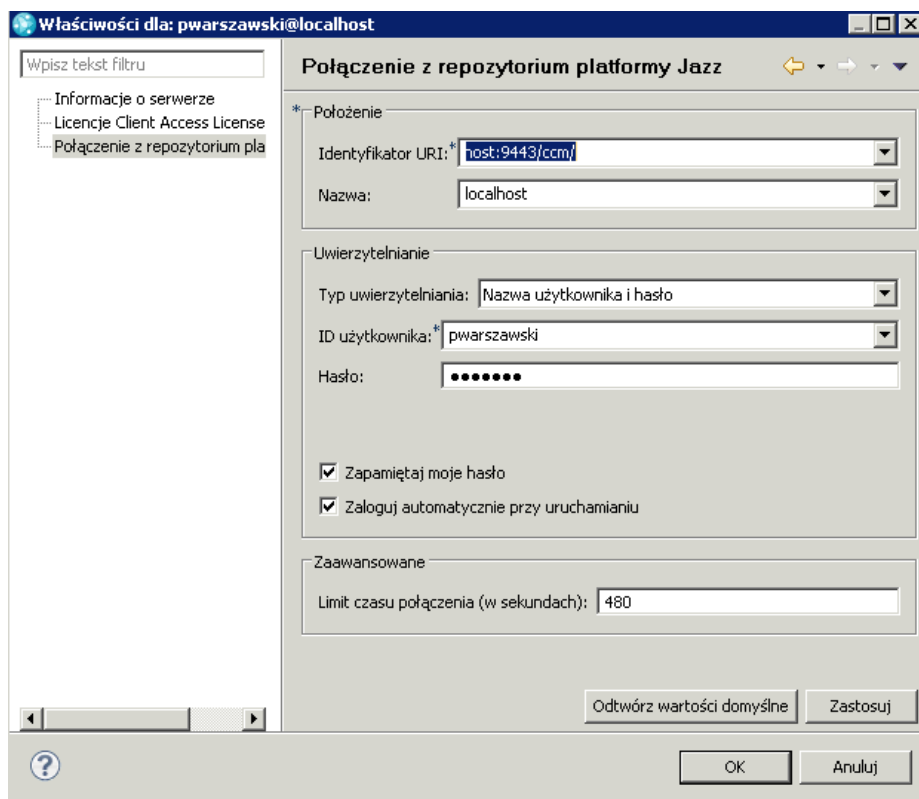
Użytkownik ADMIN jest wpisany domyślnie. Model zabezpieczeń Jazz nadaje użytkownikowi podstawowe uprawnienia administratora Jazz. Nie ma on jednak uprawnień w ramach danego „Project Area”. Na przykład nie może on tworzyć ani zapisywać nowej iteracji w obszarze projektu. Tylko Scrum Master albo właściciel produktu może to zrobić. Ponowne użycie tego konta nie będzie potrzebne, dlatego teraz możemy używać konta „Sasha”.

Kliknij prawym przyciskiem myszy na „repository connection” i wybierz „Properties” (obrazek 4)

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH



Zmień nazwę użytkownika i hasło zgodnie z tym co zostało wprowadzone w uprawnieniach Sashy (sasha i sasha, ponieważ domyślnie ID i hasło są takie same). Możesz również zaznaczyć „Remember my password”, aby zapamiętać hasło i „Automatically log in at startup”, aby automatycznie się logować. Zostało to pokazane na obrazku poniżej.



Kiedy klikniesz przycisk „OK”, zostaniesz spowrotem zalogowany jako Sasha, który teraz jest

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

„Bomb Shelter Studio's” Scrum Masterem.

3. Konfiguracja przestrzeni projektów kont użytkowników

1.5 Tworzenie przestrzeni projektów (Project Area)

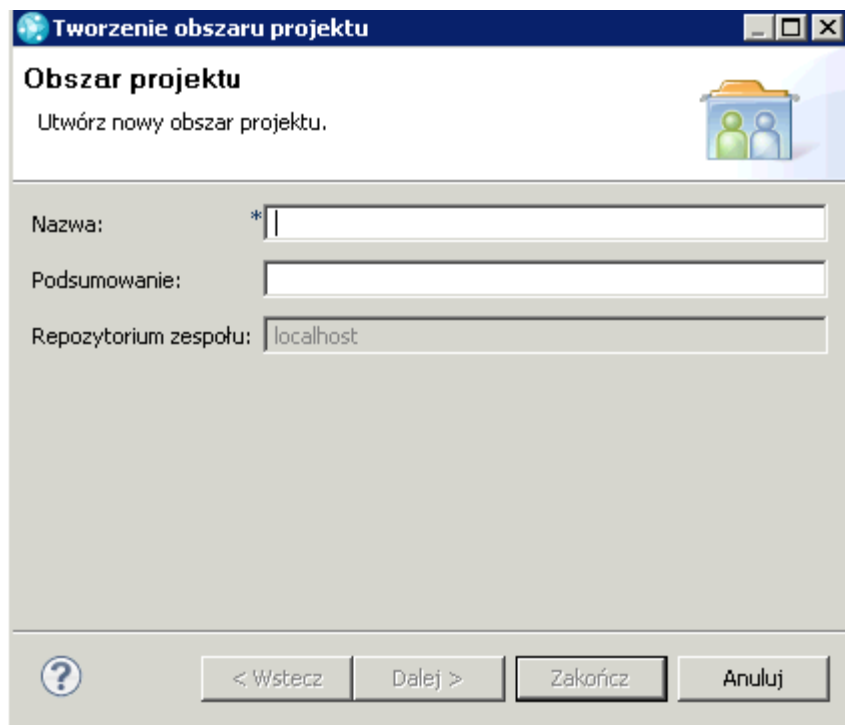
Kolejnym krokiem jest stworzenie obszaru projektu, który będzie służyć jako pojemnik dla wszystkich planów, zadań (work items), i innych rzeczy związanych z projektem, które chcesz stworzyć.

Aby stworzyć nowy „Project Area”, kliknij prawym przyciskiem myszy w widoku „Team Artifacts” na Twoje „Repository connection” a następnie wybierz „New > Project Area”

Nadaj nazwę projektu (Havannah w przykładzie) i naciśnij „Next”.

Kiedy tworzysz „Project Area” pierwszy raz musisz zainstalować spakowane szablony procesów, kliknij więc „Deploy templates”. Instalacja może zająć parę minut.

Z „Available Process Templates” wybierz wzorzec Scrum i kliknij „Finish” (Obrazek 6)



Tworzenie obszaru projektu


Obszar projektu

Utwórz nowy obszar projektu.

Nazwa: *

Podsumowanie:

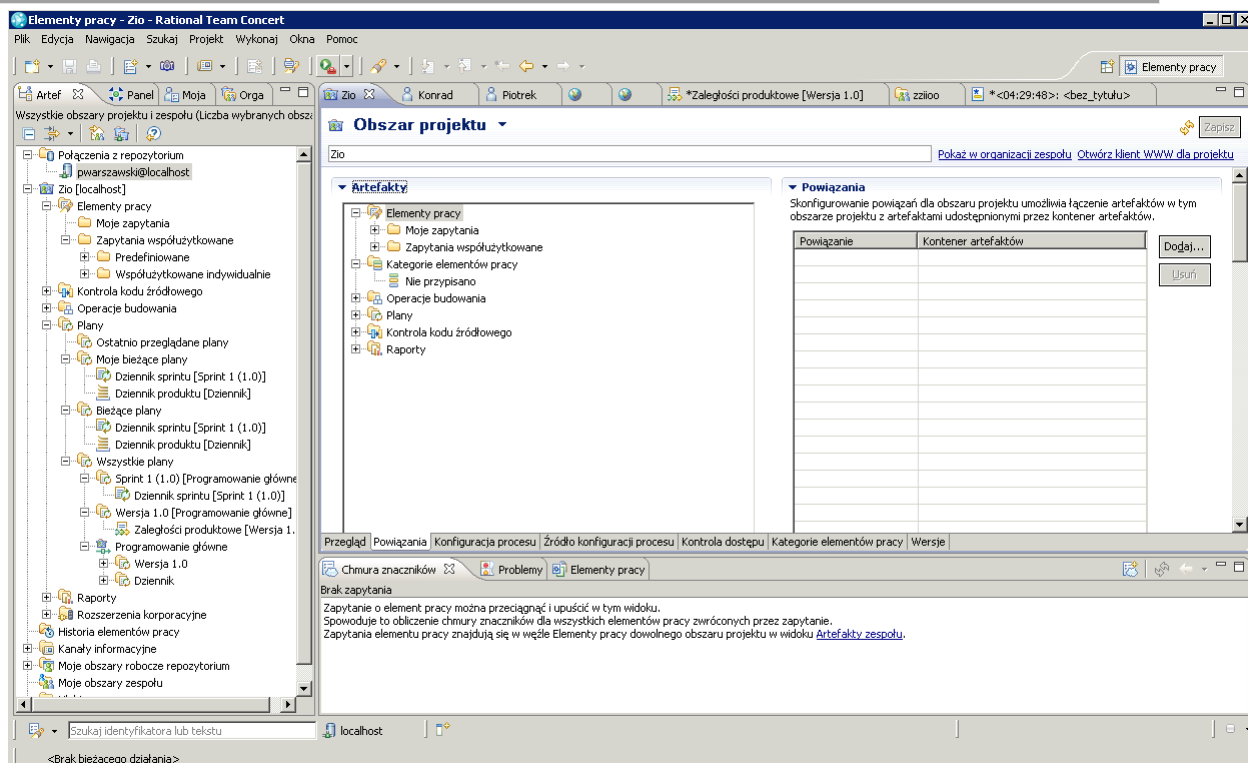
Repozytorium zespołu:



METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

Rys. 3-1 Wzorce projektu RequisitePro.

Może to zająć kilka minut zanim „Project Area” zostanie zainicjalizowany na serwerze. Kiedy to się stanie powinniśmy otrzymać ekran podobny do poniższego:



Aby dodać Franka jako właściciela produktu, kliknij „f” w obszarze nazwy użytkownika i szukaj pasujących imion. Ponieważ Frank został już dodany w RTC, jego imię znajduje się na liście „Matching Users”.

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

Wybierz „Select” aby przenieść go do listy „Selected Users”

Kliknij „Next”

Wybierz rolę „Product Owner” i dodaj ją do „Assigned Roles”, a następnie kliknij „Finish” (Obrazek

8).

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

Dodawanie członków zespołu

Role procesu

Przypisz rolę procesu do: Konrad.

Dostępne role:

- Właściciel produktu (Product Owner)
- Opiekun zespołu (Scrum Master)
- Interesariusz (Stakeholder)
- Członek zespołu

Dodaj -->
<-- Usuń

Przypisane role:

- Domyślna [nie podlega modyfikacji]

W górę
W dół

Opis

Uwaga: Kolejność przypisanych do użytkownika ról odzwierciedla ich względny priorytet. Jeśli zachowanie zostanie skonfigurowane dla wielu ról, środowisko wykonawcze procesu wykona zachowanie powiązane z rolą użytkownika mającą najwyższy priorytet. Priorytet nie ma wpływu na uprawnienia. Środowisko wykonawcze procesu zezwoli użytkownikowi na wykonanie czynności, względem których nadano uprawnienia dowolnej z przypisanych ról.

?

< Wstecz
Dalej >
Zakończ
Anuluj

▼ Członkowie

Role określają uprawnienia użytkownika, a także wszelkie warunki wstępne oraz kolejne działania uruchamiane do obsługi operacji projektu i zespołu. Znajdujące się poniżej przypisania ról obowiązują również we wszystkich obszarach zespołu należących do projektu. Jeśli nie skonfigurowano inaczej, wszyscy użytkownicy w repozytorium mają rolę domyślną.

Nazwa	Role procesu	
<input type="checkbox"/> Agnieszka	Opiekun zespołu (Scrum Master)	Dodaj... Utwórz... Usuń Role procesu...
<input type="checkbox"/> Konrad	Interesariusz (Stakeholder)	
<input type="checkbox"/> Oleksandr	Członek zespołu	
<input type="checkbox"/> Piotrek	Właściciel produktu (Product Owner)	
<input checked="" type="checkbox"/> politechnik warszawski	Opiekun zespołu (Scrum Master)	

Zapisz „Project Area” (użyj przycisku „Save” w prawym górnym rogu „Project Area” albo wybierz

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

„File > Save”)

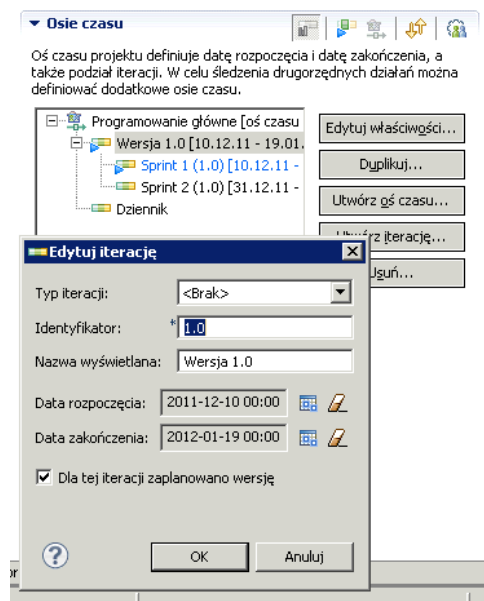
Po zapisaniu zmian, ukaze się nowa lista członków zespołu i pytanie czy chcesz im wysłać powitalnego email'a. Jeżeli masz skonfigurowaną obsługę maila (jeżeli ustawiłeś swój serwer) i zgodzisz się na to, członkowie zespołu dostaną powitalne emaile z linkiem i informacją jak dostać się do projektu.

Ponieważ Ci użytkownicy są fikcyjni usuń zaznaczenia i kliknij „OK”.

1.7 Zaplanowanie osi czasu wydania

Następnym krokiem jest zaplanowanie osi czasu dla projektu co znaczy że trzeba określić daty startu i zakończenia każdego wydania i sprintu. Podczas konfigurowania własnego obszaru projektu należy ustawić daty według własnych potrzeb a ustawienie daty początku w późniejszym terminie jest dopuszczalne.

Wybierz „Wersja 1.0” w iteracjach projektów i kliknij „Edytuj Właściwości” a następnie „Edytuj Iterację”



Pozostaw domyślną wartość pola „Typ interacji”.

Wartość „Identyfikator” musi być unikalna natomiast możesz zmienić nazwę identyfikatora tak aby tobie pasowała.

Ustaw daty początku i końca wydania, upewnij się, że zaznaczono checkbox „Dla tej iteracji zaplanowano wersję a następnie kliknij OK.

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

1.8 Ustalanie obszarów zespołu i dodawanie członków

Technologia Jazz umożliwia współpracę z dużą ilością zespołów wykorzystując wiele „Osi czasu” i podzespołów. W konfiguracji obszaru projektu możemy zorganizować pracę członków zespołów a tylko członkowie danego zespołu są zobligowani do przypisania pracy dla zespołu.

Kliknij na zakładkę „Organizacja zespołu” po lewej stronie. Jeżeli zakładka nie jest otwarta kliknij na „Okna > Pokaż Widok > Organizacja Zespołu”.

Rozwiń folder projektu

Kliknij prawym na nazwę projektu potem „Nowy > Obszar Zespołu”

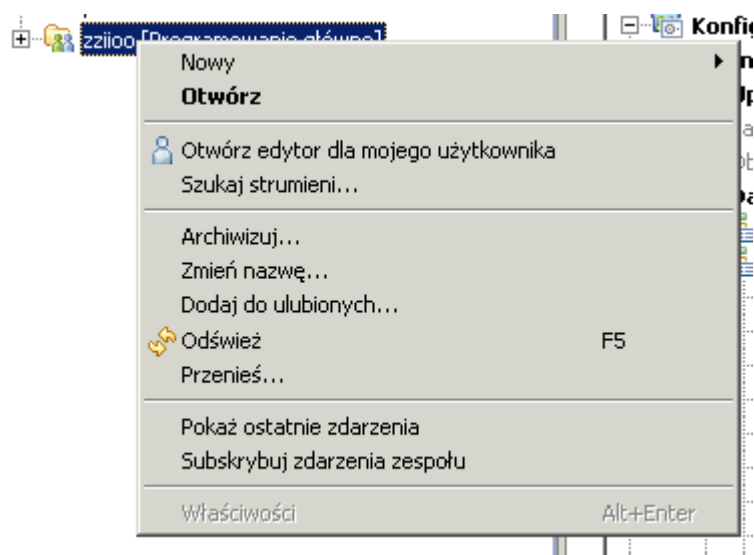
Uzupełnij nazwę zespołu

Otwórz edytor Obszaru Zespołu klikając na dany obszar dwa razy.

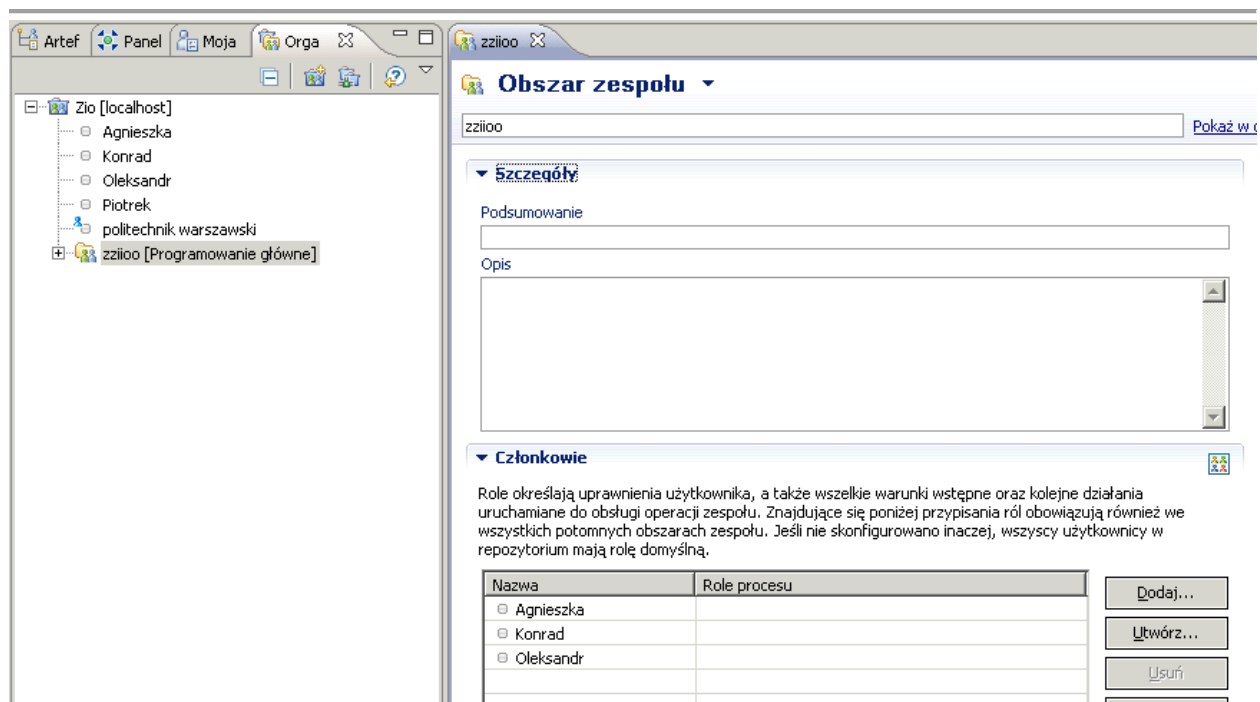
Dodaj członków zespołu i dodaj im rolę „Team Member”.

Dodaj członka zespołu któremu dodasz rolę ScrumMaster’a

Zapisz modyfikacje



METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH



1.9 Wyznaczanie alokacji członka zespołu

Do kalkulacji dokładnego obciążenia zespołu należy dostosować dostępność każdego członka zespołu w projekcie. Wynika to z możliwości posiadania innych obowiązków na zewnątrz zespołu które ograniczają jego udział lub po prostu ma zaplanowane wakacje. Do ustawienia tego typu rzeczy istnieje odpowiednia właściwość na stronie użytkownika.

Jeśli nie kliknąłeś to kliknij na zakładkę „Organizacja Zespołu” w lewym panelu i rozwiń folder projektu oraz zespołu.

Otwórz edytor wybranego użytkownika. Możesz to wykonać klikając podwójnie na nazwę użytkownika aby otworzyć właściwości tego użytkownika\

Po wybraniu użytkownika wchodzimy w zakładkę „Środowisko pracy” a następnie w sekcji „Przypisania pracy” wchodzimy w edytor WWW(można edytować tylko przez WWW). Po zautoryzowaniu się wchodzimy znów w zakładkę „Środowisko pracy” i w sekcji „Przydział pracy” edytujemy procentowy udział użytkownika w danym projekcie.

Standardowo użytkownik ma alokację 100% jeśli jest przypisany tylko do jednego zespołu. Aby zmniejszyć alokację wybieramy zespół i klikamy ikonę ołówka a następnie edytujemy wartości.

Klikamy „OK.”.

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

Przydziały pracy

Powiąz zasoby z zespołami i osiami czasu

Zespół	Przydział	Daty przydziału	Działania
Zio		(Brak ograniczenia daty)	
Programowanie główne	75%	(Brak ograniczenia daty)	

Zmiana przydziału

Przydział: procent

☒ Przydział domyślny

Data rozpoczęcia:

Data zakończenia:

OK

Cancel

Aby zmienić dane urlopowe klikamy zakładkę „Zaplanowane Nieobecności” we właściwościach użytkownika a następnie klikamy na „Nowa” i wpisujemy opis oraz daty nieobecności.

Klikamy „OK.”.

Zapisujemy właściwości użytkownika aby dane zostały zapisane.

Zaplanowane nieobecności

Dodaj, usuń lub zmień dowolne zaplanowane nieobecności.

Pokaż nieobecności od: do: [Odśwież nieobecności](#)

Podsumowanie	Data ▲	Nowa...
		Edytuj...
		Usuń
		Wybierz wszystko
		Anuluj wybór wszystkiego

Nowa nieobecność

Podsumowanie nieobecności:

Pierwszy dzień:

Ostatni dzień:

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

1.10 Tworzenie zaległości projektowych w projekcie

Jednym z najważniejszych artefaktów w metodyce Scrum są „Zaległości Produktowe”

Aby dla przykładu je stworzyć musimy przejść do zakładki „Artefakty zespołu”(w lewym panelu) i w odpowiednim projekcie w folderze „Plany > Wszystkie plany > Wersja 1.0” stworzyć nowy plan klikając prawym i wybraniu Nowy > Plan

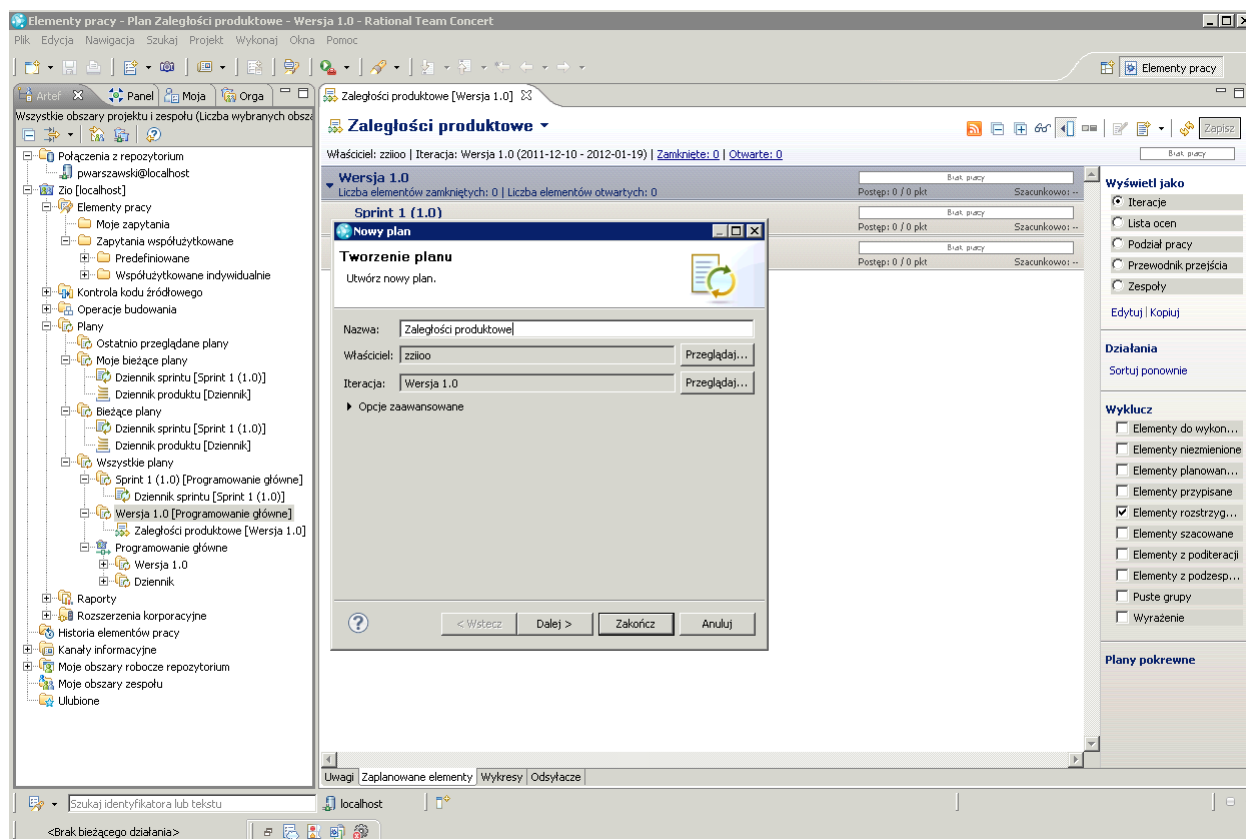
W zakładce wpisujemy nazwę planu np. „Zaległości produktowe”.

W „opcje zaawansowane” wybieramy typ planu jako „Zaległości wersji”

Kliknij „Zakończ”.

Po otwarciu „Zaległości produktowych” możemy je swobodnie edytować. W zakładce „Uwagi” możemy zmienić opis produktu używając stylu „Wiki” oraz dodawać różne dokumenty takie jak załączniki lub odnośniki do innych stron internetowych.

Aby rozpocząć edycję elementów wchodzimy w zakładkę „Zaplanowane elementy” i rozpoczynamy pracę nad zadaniami w projekcie.



1.11 Uzupełnianie Zaległości Produktowych zaplanowanymi pracami.

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

Na zakładce zaplanowane elementy w zaległościach produktowych można zacząć dodawać nowe elementy. W zarządzaniu projektami za pomocą metodyki Scrum elementy w zaległościach produktowych są zwane historiami lub jeśli były duże to były zwane eposami. Historie są opisami funkcjonalności która ma zostać zaimplementowana w produkcie najczęściej opisującą jakie role użytkownika są wymagane obsługuje oraz jaką wartość biznesową przynoszą im. Dobrze opisana historia powinna zawierać podsumowanie, krótki opis funkcjonalności oraz warunki akceptacji przez właściciela produktu.

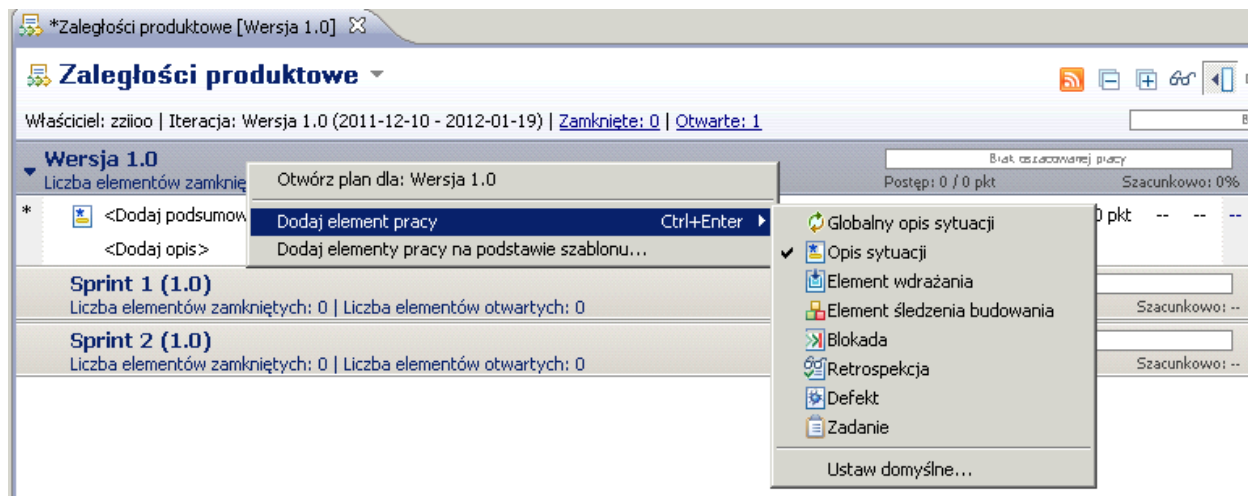
Ustaw domyślne nowe elementy jako „Historie” aby dodawać je w szybki sposób za pomocą skrótu Ctrl+Enter.

Po wejściu do Zaległości produktowych kliknij na zakładkę „Zaplanowane elementy”

Po kliknięciu prawym na „Wersję 1.0” klikamy na „Nowy > Ustaw Domyślny > Opis Sytuacji”

Będąc w zakładce „Zaplanowane elementy” zaznacz „wersję 1.0” i dodaj nową historię poprzez użycie skrótu Ctrl+Enter lub poprzez kliknięcie prawym i wybraniu „Nowy > opis sytuacji”

Dodaj opis dla nowego elementu jak pokazano na poniższym rysunku













Dodaj wszystkie pozostałe elementy zgodnie z wymaganiami właściciela produktu

Zapisz zmiany.











Po dodaniu historii następnym krokiem jest dodanie przez właściciela produktu priorytetów do historii użytkownika.

Elementy są segregowane w kolejności priorytetów ale można zmienić kolejność w poszczególnych grupach priorytetów.

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

Wersja 1.0		Błąd oszacowanej pracy	
Liczba elementów zamkniętych: 0 Liczba elementów otwartych: 5		Postęp: 0 / 0 pkt	Szacunkowo: 0%
* 	Jako użytkownik chcę mieć możliwość odczytu z bazy danych	0 pkt -- --	 Średni 21
* 	Jako użytkownik chcę mieć możliwość zapisu do bazy danych	0 pkt -- --	 Niski 20
	Jako użytkownik chcę mieć możliwość modyfikowania danych przez stronę internetową	0 pkt -- --	 Nieprzypisane 22
* 	Jako system chce mieć możliwość podłączenia się zdalnie do systemu	0 pkt -- --	 Nieprzypisane
	Jako użytkownik chcę mieć możliwość modyfikacji już zapisanych danych	0 pkt -- --	 Niski
Sprint 1 (1.0)		Błąd	
Liczba elementów zamkniętych: 0 Liczba elementów otwartych: 0		Postęp: 0 / 0 pkt	

Po dodaniu szacowania przez zespół, dla kompletności elementu, uzupełnij Story points wybierając odpowiednią wartość z menu dla każdego z elementów.

Wersja 1.0		Błąd oszacowanej pracy	
Liczba elementów zamkniętych: 0 Liczba elementów otwartych: 5		Postęp: 0 / 7 pkt	Szacunkowo: 40%
* 	Jako użytkownik chcę mieć możliwość odczytu z bazy danych	5 pkt -- --	 Średni 21
* 	Jako użytkownik chcę mieć możliwość zapisu do bazy danych	2 pkt -- --	 Niski 20
	Jako użytkownik chcę mieć możliwość modyfikowania danych przez stronę internetową	0 pkt -- --	 Nieprzypisane 22
* 	Jako system chce mieć możliwość podłączenia się zdalnie do systemu	0 pkt	 Nieprzypisane 23
	Jako użytkownik chcę mieć możliwość modyfikacji już zapisanych danych	1 pkt	 Nieprzypisane 24
Sprint 1 (1.0)		Błąd pracy	
Liczba elementów zamkniętych: 0 Liczba elementów otwartych: 0		Szacunkowo: --	
Sprint 2 (1.0)		Błąd pracy	
Liczba elementów zamkniętych: 0 Liczba elementów otwartych: 0		Szacunkowo: --	

Kliknij podwójnie na wybraną historię aby otworzyć jej edytor.

W polu opis napisz dodatkowe informacje na temat wymagań historii.

Stwórca elementu jest automatycznie dodawany do subskrypcji elementu. Jeżeli taka opcja jest ci niepotrzebna możesz wypisać się z subskrypcji poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy w „Szybkie informacje > Anuluj Subskrypcję użytkownika”.

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

Opis sytuacji 21

Podsumowanie: * Jako użytkownik chcę mieć możliwość odczytu z bazy danych

Szczegóły

Typ: Opis sytuacji

Utworzone dla: Zio

Punkty opisu sytuacji: 5 pkt

Postęp: 0/0 g Szacunkowo: 100%

Obszar zespołu: zziioo / Zio

Data utworzenia: 2012-01-07 13:45

Utworzone przez: politechnik warszawski

Znaczniki:

Należy do: Nie przypisano

Priorytet: Średni

Zaplanowano dla: Wersja 1.0

Szybkie informacje

Subskrybenci (1): pw

Dyskusja

[Dodaj komentarz](#)

Aby uzupełnić kryteria akceptacji należy przejść do zakładki „Akceptacja” i należy opisać te kryteria biorąc pod uwagę wymagania właściciela produktu i udziałowców.

Zaległości produktowe

Właściciel: zziioo | Iteracja: Wersja 1.0 (2011-12-10 - 2012-01-19) | Zamknięte: 0 | Otwarte: 5

Wersja 1.0

Liczba elementów zamkniętych: 0 | Liczba elementów otwartych: 5

Postęp: 0 / 7 pkt Szacunkowo: 40%

Opis sytuacji 21

Podsumowanie: * Jako użytkownik chcę mieć możliwość odczytu z bazy danych

Szczegóły

Utworzone dla: Zio

Punkty opisu sytuacji: 5 pkt

Postęp: 0/0 g Szacunkowo: 100%

Znaczniki:

Należy do: Nie przypisano

Priorytet: Średni

Zaplanowano dla: Wersja 1.0

Szybkie informacje

Subskrybenci (1): pw

Dyskusja

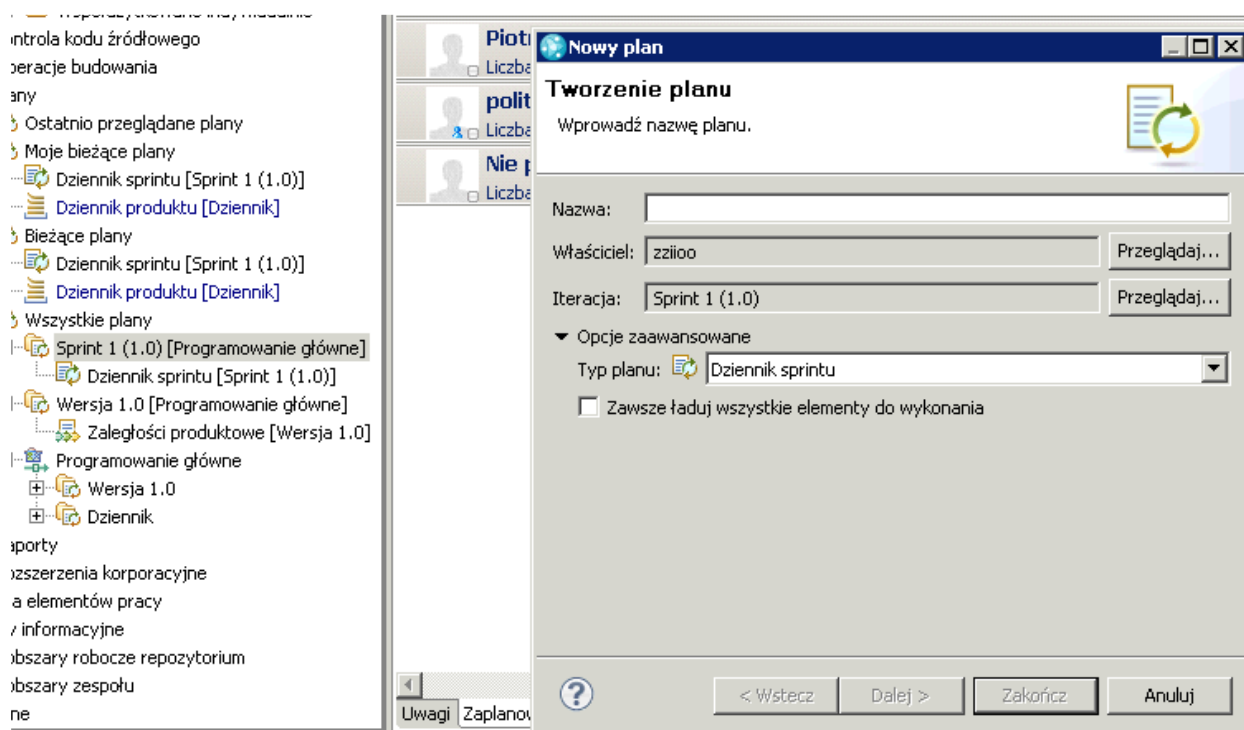
[Dodaj komentarz](#)

Kryteria akceptacji

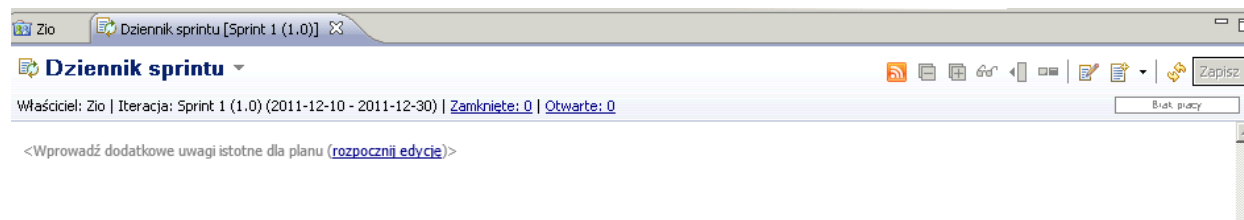
METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

1.12 Tworzenie zaległości sprintu

Tworzenie Zaległości sprintu jest podobne do tworzenie zaległości produktowych z tą różnicą że tworzymy plan dla odpowiedniego katalogu Sprintu a typ planu będzie ustawiony na „Dziennik Sprintu”



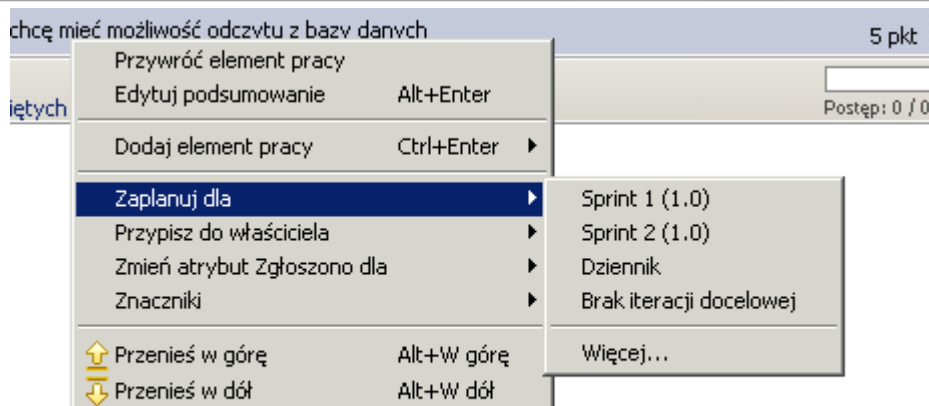
W uwagach sprintu opisujemy dany sprint. Musimy pamiętać o tym że formatowanie jest zgodne ze stylem Wiki.



Klikamy zapisz.

Przypisz historie do Sprintu. Czynność tą wykonujemy w zaległościach produktowych klikając na historię użytkownika prawym i wybierając „Zaplanuj dla” i wybieramy „Sprint 1.0”.

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH



Klikamy zapisz .

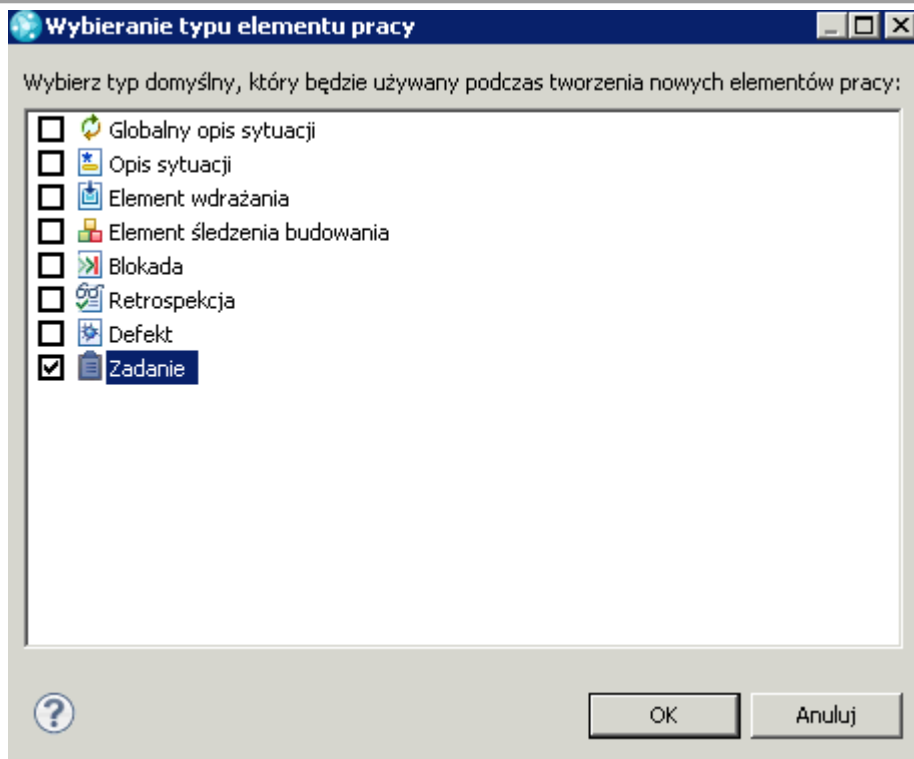
W zaległościach sprintu zadanie jest już dostępne.



1.13 Dodawanie Zadań do historii

Zanim rozpoczniemy dodawanie zadań ustawmy skrót podoby do tego jaki ustawialiśmy podczas dodawania historii. Tylko teraz będziemy dodawać zadania.

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH



Aby zacząć dodawać zadanie należy kliknąć na historię i przycisnąć Ctrl + Enter. Uzupełniamy podsumowanie. I pozostałe dane dotyczące zadania.

▼ Sprint 1 (1.0)					Postęp: 0 / 5 pkt		Szacunkowo: 100%	
Liczba elementów zamkniętych: 0 Liczba elementów otwartych: 3								
▼	Jako użytkownik chcę mieć możliwość odczytu z bazy danych	5 pkt	--	0/0 g	21			
	Zaprojektowanie bazy	--	🕒	-	--	25		
	Zaprojektować bazę	--	🕒	-	--	26		

Dodajemy następne zadania.

Rys. 3-2 Utwórz zależność śledzenia w RSA.

1.14 Dostęp do projektu przez WWW

Do projektu możemy dostać się też przez Stronę WWW. Panel kontrolny projektu po uruchomieniu w przeglądarce potrafi zrealizować każdą funkcjonalność, która jest dostępna w wersji standalone.

Link do projektu jest każdemu użytkownikowi wysyłany podczas zaproszenia do zespołu.

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

Zaproszenie do zespołu

Zaproszenie do zespołu

Skonfiguruj zaproszenie do zespołu, które zostanie wysłane przy użyciu poczty elektronicznej do użytkownika Piotrek wraz z instrukcjami dotyczącymi przyłączenia do zespołu.

Temat wiadomości e-mail z zaproszeniem:

Witamy w zespole zziioo

Poniżej znajdują się początkowe akapity zaproszenia.

Zmień je w taki sposób, aby odpowiadały żądanej treści zaproszenia:

Otrzymano zaproszenie do przyłączenia się do zespołu zziioo platformy Jazz.

Pokrewny obszar projektu można przeglądać przy użyciu klienta WWW pod adresem
<https://localhost:9443/ccm/web/projects/Zio>.

Użyj opcji Plik > Akceptuj zaproszenie do zespołu w kliencie Rational Team Concert, aby

Właściwości składające się na zaproszenie do zespołu:

teamRepository=<https://localhost:9443/ccm>
userId=Piotrek
userName=Piotrek
projectAreaName=Zio
teamAreaPath=/zziioo

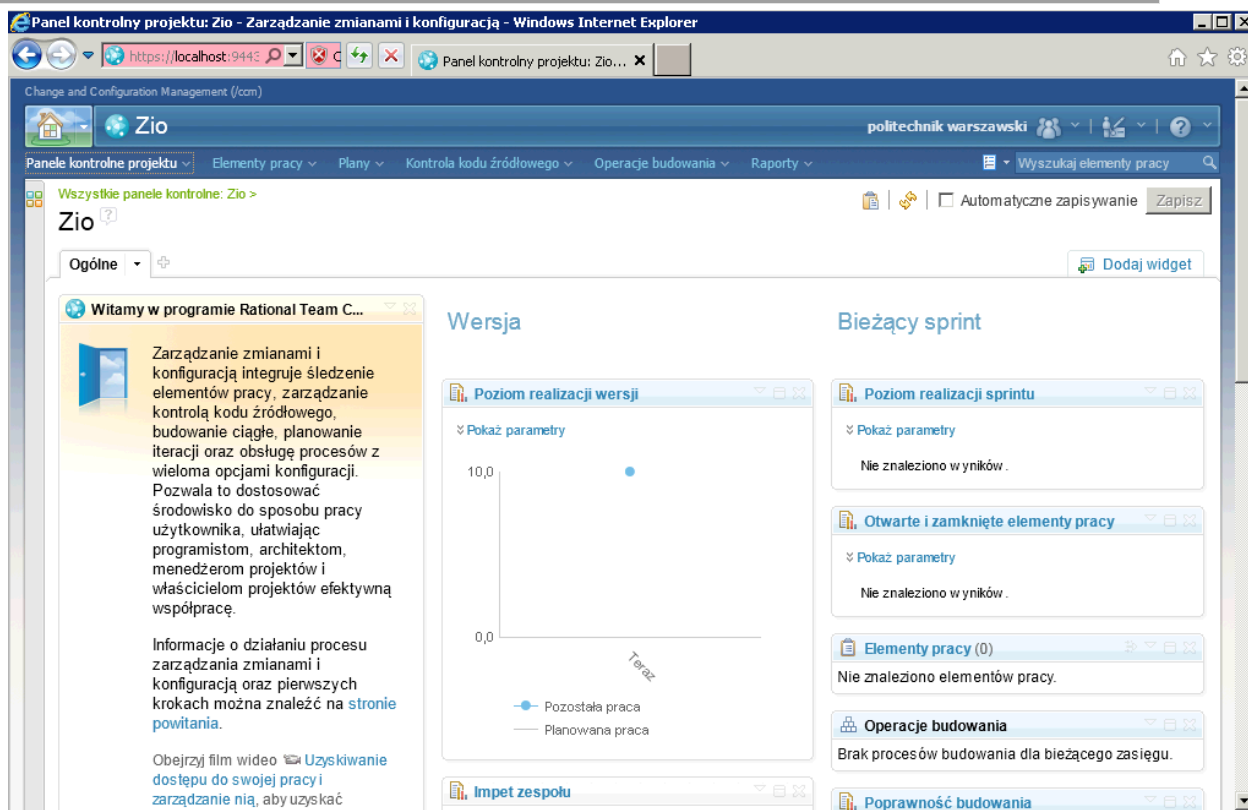
☒ Wyślij pocztą elektroniczną kopię zaproszenia na swój adres

OK

Anuluj

Po wybraniu, lub wpisaniu adresu strony, która została wysłana w zaproszeniu (drogą meblową) pokazuje się nam panel kontrolny.

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH



Panel ten jest zbudowany w najnowszej technologii wykorzystującej AJAX. Dzięki temu możemy dostosować panel do własnych potrzeb wykorzystując technologię widżetów.

W panelu mamy dostęp do wszystkich funkcji, które są dostępne wersji instalowanej w Team Concert, jednak niektóre z nich część mają ograniczoną funkcjonalność. Np. możemy z poziomu przeglądarki przeglądać pliki źródłowe oprogramowania, jednak możemy je tylko pobrać na dysk, bez możliwości edycji lub kompilacji, ale funkcjonalność dotycząca elementów pracy jest niemal identyczna.

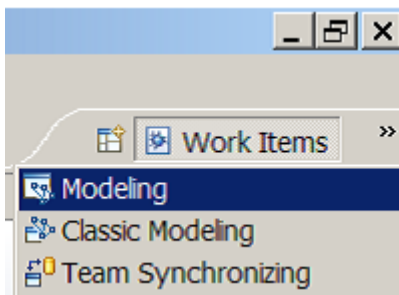
4. Integracja RSA z Team Concert

W tym punkcie zostanie przedstawiony sposób korzystania ze środowiska Team Concert w narzędziu Rational Software Architect, służącym do modelowania systemów np. w języku UML. Jest to drugi z dwóch podstawowych przypadków użycia obu programów- podstawowym jest wymiana kodu źródłowego, natomiast tutaj dzielimy diagramy.

1.15 Utworzenie nowego projektu

Nowy projekt modelu tworzymy, wybierając: File -> New -> Model project (po przełączeniu przestrzeni pracy (workspace) w perspektywę Modeling).

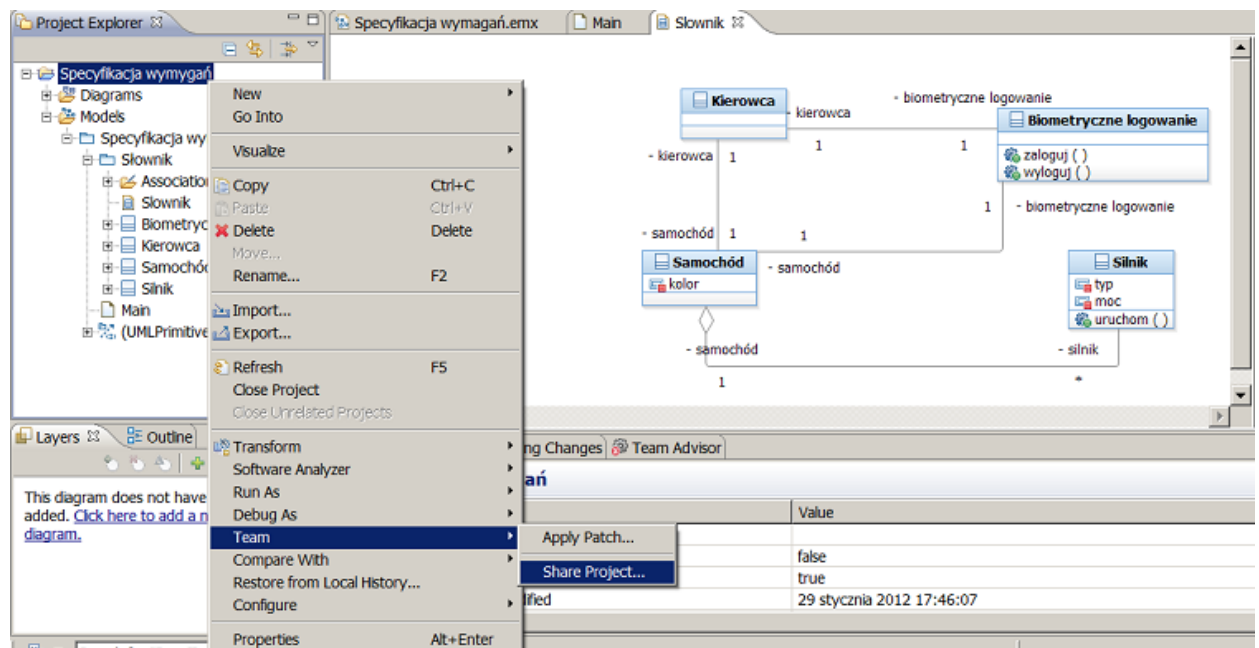
METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH



Jako nazwę projektu wpisujemy „Specyfikacja wymagań”, resztę opcji zostawiamy bez zmian.

1.16 Budowa diagramu UML w RSA

W kolejnym oknie „Create Model” jako szablon wybieramy „Blank Package” z folderu General, który zawiera wszystkie narzędzia UML. Jako nazwę pliku ponownie wpisujemy „Specyfikacja wymagań”. W kolejnych oknach parametry pozostawiamy bez zmian. Tworzenie diagramów jest dość intuicyjne. Większość (jeśli nie wszystkie) dostępnych opcji znajdziemy w menu pod prawym klawiszem myszki, lub w alternatywnym menu na dole ekranu.

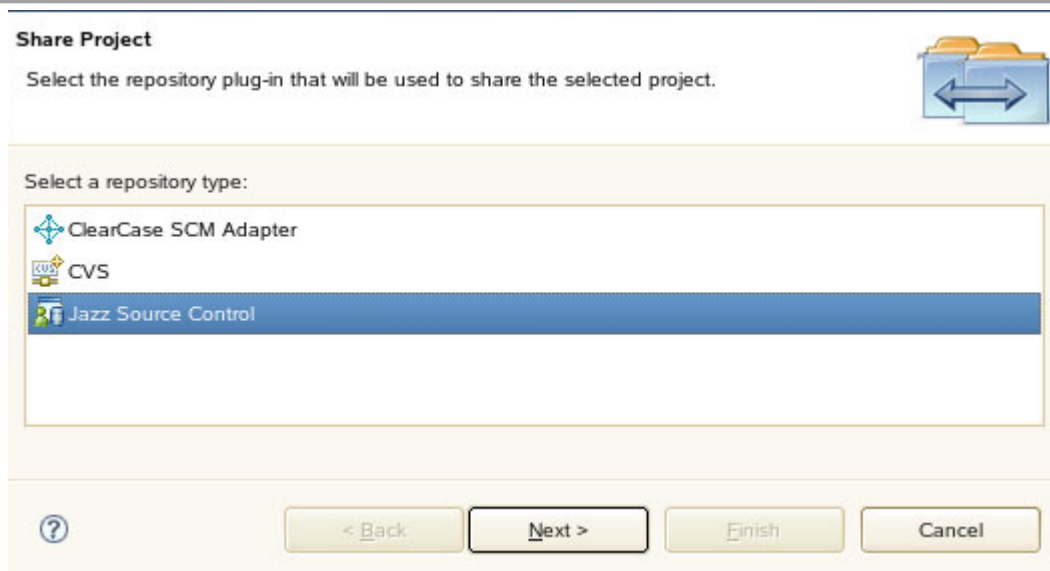


1.17 Współdzielenie modelu

Aby zapisać projekt RSA na serwer, klikamy prawym klawiszem myszki na projekcie, a następnie współdzielimy projekt:

Team -> Share Project ...

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH



Następnie należy wybrać Jazz Source Control i kończymy pracę kreatora wskazując przycisk Finish. Kolejnym krokiem jest wybranie w menu, pod prawym przyciskiem myszki, funkcji Deliver.

1.18 Wykonywanie zmian na modelach

Użytkownik może synchronizować pracę ze swoją przestrzenią roboczą projektu i przy czym dzielić się swoją pracą z innymi użytkownikami. Zasada synchronizacji odbywa się w podobny sposób jak w przypadku innych systemów kontroli wersji takich jak SVN czy GIT. Przykład wykonywania zmian w modelu.

1. W oknie RSA otwórz widok Pending Changes, I kliknij na guzik Refresh.
2. Rozwiń swoją przestrzeń projektu(workspace). Zaakceptuj All incoming changes poprzez kliknięcie ikony w widoku Pending Changes.
3. Otwórz przykładowy model > Use Case Model w Project Explorer. Prawdopodobnie zostanie pokazana wiadomość z errorem którą należy zignorować
4. Kliknij guzik Ignore.
5. Potwierdź Use Case Model poprzez zaznaczenie Project Explorer I kliknij Modeling > Run Validation w menu głównym
6. W widoku Problems, wybierz rezultaty errorów z walidacji. Kliknij prawym I wybierz Create work-item.

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

Work item type

Select a type of work item to create.

Work item types:

- Defect
- Task
- Story
- Epic
- Track Build Item
- Impediment
- Adoption Item
- Retrospective

? < Back Next > Finish Cancel

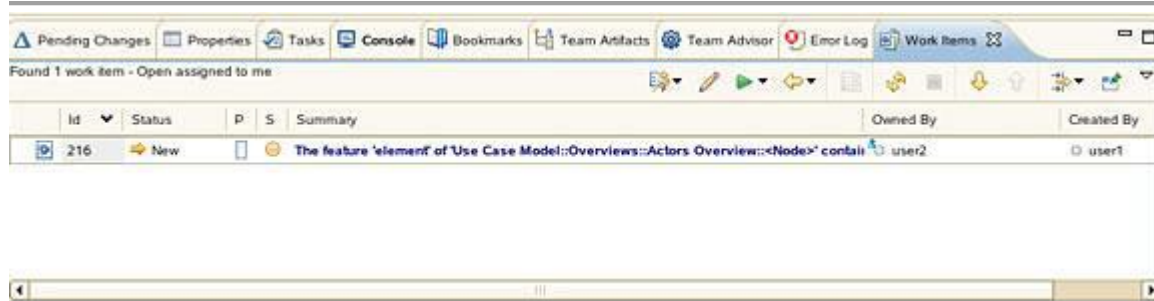
- Wybierz Defect jako typ i kliknij przycisk Finish.
- Uzupełnij wymagane pola w edytorze Work Item.
- Wybierz właściciela itemu jako innego użytkownika. Klikając na pole Owned By i wybierając More.
- Wyszukaj innego użytkownika i kliknij OK aby wybrać.
- Zapisz element wybierając przycisk Save.

1.19 Funkcja połącz zmiany

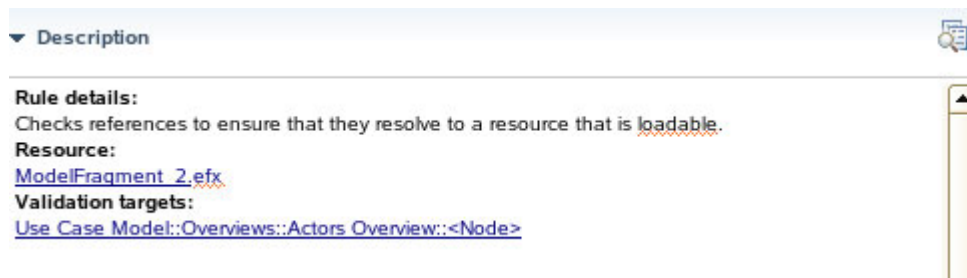
W przypadku aktualizacji zmian z konfliktami należy zastosować mechanizm łączenia zmian (mergowania) – jest to popularny mechanizm stosowany w wielu systemach kontroli wersji.

- Znajdź element przypisane do swojego użytkownika poprzez otwarcie widoku Team Artifacts i wybraniu MyArea > Work items > Shared Queries > Predefined > Open assigned to me.
- W tym widoku elementy możemy otworzyć poprzez dwuklik.

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH



3. Użytkownik zna problem co zostało zapisane w opisie defekty i dodać brakujące artefakty do kontroli wersji Team Concert.
4. Usuń Use Case Model z listy "ignore" Rational Team Concert poprzez przyciśnięcie prawym na model w Project Explorer I wybranie Team > Remove from Ignore List z menu.
5. Kliknij OK.



6. Rozwiąż boga zmieniając status na Resolve I Fixed.
7. Zapisz element roboczy.
8. Teraz wykonaj zmiany w Przykładowy Model. Rozwiń przykładowy model > Przykładowy ImplementationDesigns w widoku Project Explorer.
9. Zmień nazwę PrzykładowyImplementationDesignPackages na Przykładowy User2Design poprzez prawo klik Refactor > Rename.


1.20 Dostarczanie zmian

1. Teraz można wykonywać zmiany. Otwórz widok Pending Changes. ściągnij aktualną wersję i dostarcz nierozwiązane zmiany.
2. Przypisz defect przypisany wcześniej do użytkownika do zmiany ustawień. Kiedy pojawi się zmiana kliknij Next.
3. Zaznacz Show resolved check box I defect zostanie pokazany jak to zostało pokazane na rysunku poniżej.

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

Associate Work Item

Create a work item or select an existing one to be associated.





☐ Create a work item


☒ Select an existing work item

Search for a work item by id or summary text:

Matching Work Items: ☒ Show my assignments only ☒ Show resolved

 216: The feature 'element' of 'Use Case Model::Overviews::Actors Overview::<Node>' contains an unresolved pro>



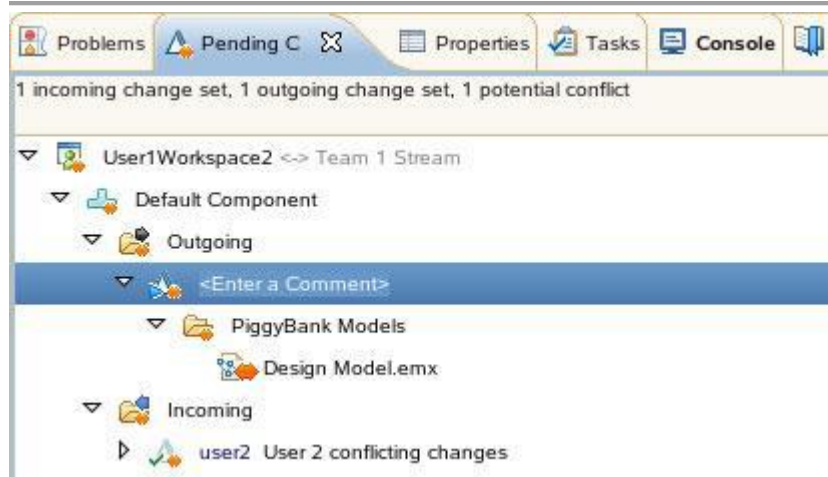


4. Kliknij Finish.

1.21 Rozwiązywanie konfliktów

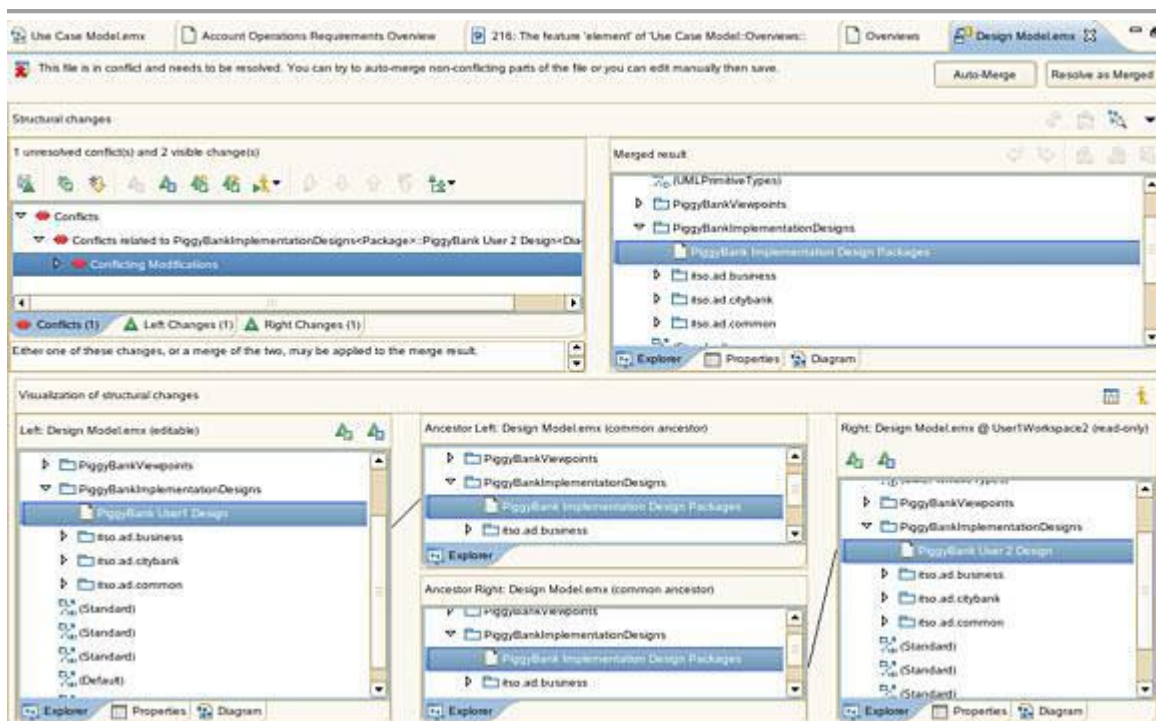
1. Uruchom RSA jako Użytkownik1(wystarczy uruchomić z 2 różnym workspace'ami).
2. Powtarzaj kroki 6 i 7 ale zmień nazwę diagramu na przykładowy diagram User1 Design. To stworzy konflikt ze zmianami stworzonymi przez użytkownika 1 które będą scalone ręcznie
3. Kliknij Save.
4. Po otwarciu widoku Pending Changes, powinieneś widzieć obie zmiany Unresolved i Incoming. Prawoklik Unresolved i wybierz Check in all froz (z menu głównego).

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH



5. Zaakceptuj wszystkie przychodzące zmiany poprzez kliknięcie Accept all w widoku Pending Changes.
6. Kliknij przycisk Auto-Resolve.
7. Kliknij OK w oknie dialogowym gdzie oznajmia że żaden z konfliktów nie może być automatycznie rozwiązany.
8. Manualnie scalanie modeli wymaga rozwiązania konfliktów. Kliknij podwójnie na Design model.emx (Modified > Modified).
9. Obrazek poniżej pokazuje edytor Compare and Merge. Zaakceptuj zmiany użytkownika pierwszego a zmiany użytkownika drugiego zostaną nadpisane.
10. Otwórz wszystkie konflikty. Prawo klik na odpowiednim konflikcie i kliknięcie Accept.
11. Kliknij przycisk Resolve as Merged.
12. Przejdź do widoku Pending Changes i wpisz komentarz do wychodzącej zmiany.
13. Dostarcz scalony model do repozytorium poprzez prawoklik na zmianach Outgoing i wybraniu Deliver z menu.

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH



5. Zarządzanie jakością produktów i procesów wytwarzania systemów teleinformatycznych na platformie jazz

Do testowania wykorzystano narzędzie IBM Rational Quality Management (QM) w wersji 4.0. Jest to aplikacja WWW, osadzona na platformie IBM Jazz, przeznaczona do zarządzania jakością produktów. Dostarczana jest wraz z predefiniowanymi szablonami testowania, umożliwiającymi profilowanie procesów testowania (np. w celu dopasowania do metodyki wytwarzania oprogramowania). Narzędzie to umożliwia między innymi planowanie testowania, projektowanie testów, definiowanie oraz uruchamianie procesów i zasobów testowania, raportowanie i analizę wyników oraz tworzenie zadań jakości, a także określanie innych istotnych w procesie testowania elementów. Nie wymaga przy tym żadnych dodatkowych rozszerzeń.

1.1 Przygotowanie środowiska

Przygotowanie środowiska obejmuje działania związane z konfiguracją platformy Jazz oraz projektu cyklu życia (w zakresie zarządzania jakością). Zasadniczym elementem tego działania będzie integracja aplikacji QM platformy Jazz z repozytorium wymagań (RequisitePro). Dzięki tej integracji możliwe będzie skuteczne wykorzystanie wcześniej opracowanych wymagań i

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

bezpośrednie ich przekształcenie w elementy zarządzania jakością: na poziomie integracji (przypadki testowe) oraz kodu (testy jednostkowe).

1.1.1 Środowisko testowania – wymagania

Środowisko maszyny klienta Jazz, na potrzeby przedmiotu PZ, powinno być wyposażone w następujące dodatkowe produkty, wspierające procesy testowania:

- i. Rational Functional Tester (RFT) wersja 8.3.0,
- ii. Rational Robot,

Produkty te są do pobrania dla uczestników inicjatywy akademickiej IBM na ogólnych zasadach. (link do pobrania produktów).

W wyniku domyślnej instalacji RFT możliwa jest integracja środowiska testowego z platformą Eclipse i .NET (Visual Studio 2010) oraz zdalne zarządzanie poprzez użycia adaptera (Adapter for Rational Functional Tester).



1.1.2 Przestrzeń projektu (QM)

- i. Wybór szablonu testowego (Zwinny),
- ii. Ustalenie ról,
- iii. Wyznaczenie administratora (ów),
- iv. Powiązanie projektu ReqWeb z przestrzenią projektu QM (wskaż foldery repozytorium Requisite Pro do asocjacji-domyślnie UC),

1.2 Dokonaj asocjacji aplikacji QM z serwerem ReqWeb

1.3 Utworzenie planu testowania,

- b. Nazwij plan,
- c. Przypisz właściciela planu,
- d. Określ cele (biznesowe) planu,

1.4 Powiązanie kolekcji wymagań,

- e. Określ źródło kolekcji (Requisite Pro),
- f. Dodaj nowe powiązanie (lub uzgodnij powiązanie),
 - i. Wybierz pakiety repozytorium wymagań do powiązania (patrz 1.b.iv),
 - ii. Wskaż (wszystkie) wymagania i dla nich utwórz (lub wygeneruj) instrukcje testowania (przypadki testowe),

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

1.5 Utwórz skrypty testowe (dla instrukcji testowania),

- g. Wybierz instrukcję testowania,
- h. Określ atrybuty instrukcji testowania (etap testowania, przewidywany czas wykonania, waga),
- i. Przygotuj dane testowe (CSV),
 - i. Określ nazwę i atrybuty danych testowych,
 - ii. Przygotuj plik z danymi testowymi w formacie CSV (w pierwszym wierszu umieść nazwy zamienny oddzielone przecinkami, a w kolejnych wierszach przypisz im wartości)-określ wartości oczekiwane i graniczny (dane reprezentatywne),
 - iii. Wskaż przygotowany plik z danymi,
- j. Utwórz skrypt testowy,
 - i. Ręczny skrypt testowy,
 - 1. Określ atrybuty skryptu testowego (nazwa [SG|SA1|...|SA2], etap testowania, opis),
 - 2. Przypisz właściciela skryptu,
 - 3. Wskaż źródło danych testowych,
 - 4. Określ dane przeglądu formalnego (opcja),
 - 5. Zdefiniuj kroki skryptu testowego (uwzględnij zalecenie, że każdy krok stanowi pojedynczy rozkaz testowania-tak go sformułuj aby zakończył się sukcesem określonym przez wynik i umieść go w kolumnie wyniki oczekiwane),
 - 6. Dla wybranych kroków wskaż kolumnę danych testowych,
 -
 - ii. Zarejestruj skrypt ręczny,

1.6 Pogrupuj instrukcje testowania w pakiety (wg kryterium dziedziny projektu-np. usługi finansowe, administracyjne, itp.),

- k. Określ atrybuty pakietu testów (nazwa, etap testowania, właściciel, szablon, opis, waga),
- l. Wskaż instrukcje testowania,
 - i. Określ atrybuty uruchomienia pakietu testów (sekwencyjnie lub równolegle),
 - ii. Dodaj instrukcje testowania jako składowe pakietu testów (lub utwórz nową),

1.7 Uruchom pakiet testów,

- m. Dla każdej instrukcji testowania wskaż właściwy skrypt testowy,
- n. Przejdź do konsoli wykonania,
- o. Uruchom test ręczny,
 - i. Sprawdź warunki wstępne,
 - ii. Wykonaj skrypt testowy, dla wskazanych danych testowych (wszystkich),
 - iii. Przyjdź do analizy wyników,
 - iv. Określ wynik rzeczywisty wykonania skryptu testowego,

METODYKA PROJEKTOWANIA SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

1.8 Dokonaj przeglądu wykonania skryptu testowego,

- p. Sporządź raport wykonania pakietu testów,
- q. Jeżeli test nie zakończył się sukcesem, to utwórz zadanie jakości typu defekt związane z jego usunięciem.

Bibliografia:

W. Dąbrowski, A. Stasiak, M. Wolski, Modelowanie systemów informatycznych w języku UML 2.1, PWN 2007
M. Fowler, Patterns of Enterprise Application Architecture, Addison-Wesley 2003, ISBN 0 321 12742 0
W. Dąbrowski, K. Subieta, Podstawy inżynierii oprogramowania, PJWSTK 2005
A. Shalloway, J. Trott, Projektowanie zorientowane obiektowo. Wzorce projektowe, Helion 2002