

Modelowanie procesów biznesowych – lista zadań nr 4

opracował: dr inż. Jakub Długosz

Celem ćwiczenia jest stworzenie **diagramu** reprezentującego sposób tworzenia oprogramowania (tj. realizacji projektu) dla klienta, który już złożył wstępnie sprecyzowane zamówienie. Należy na diagramie odzwierciedlić podmioty i interakcje przedstawione w Tabeli 1, z uwzględnieniem poniżej opisanej specyfikacji.

Klient złożył już zamówienie na oprogramowanie. Zamówienie jest aktualnie realizowane jako nowy projekt w zespole złożonym z kierownika projektu i kilku programistów. Zamówienie opłacane jest przez klienta w ratach, płatnych po zakończeniu danego etapu projektu, o zaksięgowaniu wpłaty jest informowany kierownik projektu. Pisanie kodu odbywa się pod nadzorem kierownika projektu przez co najmniej trzech programistów, a testowanie kodu odbywa się również pod nadzorem kierownika projektu przez co najmniej dwóch programistów.

Odbywają się dwa rodzaje spotkań roboczych:

- z udziałem klienta, kierownika zespołu i jednego programisty;
- bez udziału klienta, z udziałem kierownika zespołu i wszystkich programistów.

Klient ma możliwość skorzystania z konsultacji telefonicznej w godzinach pracy firmy realizującej zamówienie, gdzie na jego pytania odpowiada jeden programista. Za dodatkową opłatą klient ma możliwość wykupienia pakietu PREMIUMLINE, który zapewnia dostęp do konsultacji telefonicznej z udziałem programisty całą dobę.

Tabela 1 Podmioty biorące udział w procesie wytwarzania oprogramowania oraz zachodzące w tym procesie interakcje

Podmioty	Interakcje
<ul style="list-style-type: none">• klient• kierownik projektu• dział księgowości• programista	<ul style="list-style-type: none">• wpłaty• pisanie kodu• testowanie kodu• spotkania robocze• konsultacja telefoniczna