

# Zaawansowane praktyki programistyczne – laboratorium

## Laboratorium nr 5

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