

# Емулатор пословног процеса - ЕПП

## Модуло 1 (hiring company)

Представља компанију која унајмљује друге компаније за реализацију пројекта.

Потребно је омогућити:

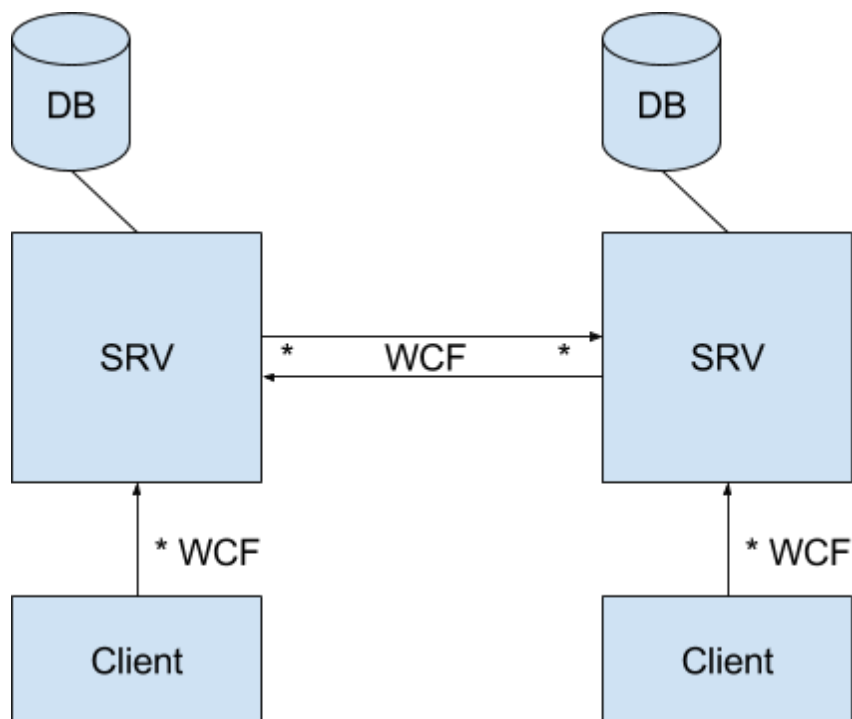
- Пријаву и одјаву запосленог на систем.
- Преглед свих запослених који су пријављени.
- Директор компаније (CEO) или сектор за људске ресурсе (HR) могу да додају новог запосленог и да мењају тип запосленог.
- Сваки запослени може да мења своје основне податке.
- Сваки запослени сам дефинише своје радно време - интервал.
- Уколико запослени касни 15 минута потребно му је послати обавештење.
- Уколико је лозинка запосленог старија од 6 месеци, потребно је захтевати промену лозинке.
- Преглед компанија (outsourcing companies) са којима је склопљен партнерски уговор.
- Компанија која унајмљује, може додати партнерску (outsourcing) компанију, тако што директор шаље захтев за партнерство другој компанији. Уколико директор друге компаније прихвати захтев они постају партнери.
- Омогућити креирање новог пројекта. Пројекат креира власник производа (PO), а одобрава га директор компаније (CEO). Директор потом шаље захтев, да се преузме развој, некој од партнерских (outsourcing) компанија.
- Пројекат мора имати дефинисано име, кратак опис, почетак и рок завршетка.
- Након што је пројекту одређена компанија за развој, власник производа дефинише корисничке приче (US) које треба да се реализују. Он дефинише само име, критеријуме прихватања, почетак и рок завршетка.
- Преглед пројеката, и њихове корисничке приче, имају директор, власници производа и скрам мастер.
- Уколико 10 дана пре краја пројекта није затворено 80% корисничких прича, шаље се обавештење скрам мастеру.
- Уколико су све корисничке приче готове, власник производа може да означи пројекат као готов.

## Модуло 2 (outsourcing company)

Представља компанију која реализује пројекте за друге компаније.

Потребно је омогућити:

- Пријаву и одјаву запосленог на систем.
- Преглед свих запослених који су пријављени.
- Директор компаније (CEO) или сектор за људске ресурсе (HR) могу да додају новог запосленог и да мењају тип запосленог.
- Сваки запослени може да мења своје основне податке.
- Сваки запослени сам дефинише своје радно време - интервал.
- Уколико запослени касни 15 минута потребно му је послати обавештење.
- Уколико је лозинка запосленог старија од 6 месеци, потребно је захтевати промену лозинке.
- Преглед тимова, који су сачињени од развојних инжењера. Сваки тим има дефинисаног вођу тима.
- Преглед компанија (hiring companies) са којима је склопљен партнерски уговор.
- Компанија која реализује пројекат, може прихватити понуду партнерске (hiring) компаније, тако што директор прихвати захтев за партнерство који је добио.
- Омогућити прихватање новог пројекта. Када стигне захтев за реализацијом новог пројекта, директор компаније (CEO) може да га прихвати или одбије.
- Уколико је пројекат прихваћен, директор одређује тим који ће радити на том пројекту, он се појављује у листи пројеката.
- Уколико пројекат има дефинисане корисничке приче (US), вођа тима (TL) дефинише тежину приче и задатке (Tasks).
- Развојни инжењери, укључујући вођу тима, могу на себе да преузму реализацију неког задатка. Када се реализују сви задаци, прича се означава као затворена.
- Уколико 2 дана пре краја корисничке приче није затворено 80% задатака, шаље се обавештење скрам мастеру.



#### *Очекивана архитектура*

Напомене:

- Сви делови система морају имати белешке о догађајима, маркираним по важности (log, info, error, warning...).
- Омогућити да делови система могу да раде на одвојеним рачунарима.
- Може постојати више клијената.
- Може бити више компаније са обе стране.
- Сваки пројекат мора имати „READ\_ME“ документ, где је описано чему служи дати пројекат, одвојено по именским опсезима, и напоменама од интереса.
- Користити .NET, WCF и WPF технологије.