

Колоквијум 2 из Пројектовања софтвера

Коришћењем нотације UML, пројектовати решење следећег проблема.

Развија се симулатор упрошћеног пословног процеса једне софтверске компаније. Запослени компаније су пројектанти, програмери и менаџери. Тим запослених се ствара са јединим могућим менаџером, а може да му се дода највише један пројектант и произвољан број програмера. Сваки запослени је члан тачно једног тима. Дневна активност сваког од запослених састоји се од присуствовања јутарњем састанку и рада. Пројектант ради тако што саставља листу функционалности које тим сутрадан треба да имплементира. Ту листу на сутрашњем јутарњем састанку предаје менаџеру тима. Листа се састоји од онолико функционалности колико има програмера у том тиму. Функционалности имају назив, процењену тежину (цео број) и текстуални фајл у којем се памте детаљи имплементације (моделовати ниском знакова). Менаџер на јутарњем састанку преузима листу функционалности коју треба имплементирати тога дана и прегледа је по алфабетском редоследу назива функционалности или по процењеној тежини функционалности. За сваку од функционалности (случајним избором) бира једног од програмера, задаје му функционалност и задатак везан за њу. Задатак обавезно укључује кодирање, а може бити додатно потребно да се функционалност тестира и/или документује. Када су све функционалности подељене, менаџер распушта састанак. Уморан од напорног састанка, менаџер после састанка до краја радног времена не ради ништа. Програмер на састанку само добија функционалност и задатак, а затим на одобрење менаџера напушта састанак. Затим ради (имплементира додељену функционалност) тако што извршава задатак који му је додељен. Кодирање подразумева уписивање кода који имплементира функционалност у њен текстуални фајл. Ако је потребно, када је завршио кодирање, програмер ради и документовање и/или тестирање у произвољном редоследу и из произвољно много итерација. Документовање подразумева додавање документације на крај текстуалног фајла задате функционалности. Резултати тестирања се посебно додају на крај текстуалног фајла задате функционалности.

Приложити:

- дијаграме класа (односе међу класама и садржаје класа на потребном броју дијаграма), логично распоређених по пакетима;
- приказ коришћених пројектних узорака (нагласити ако је пројектни узорак атипичан и зашто);
- дијаграм случајева коришћења за програмера, менаџера и пројектанта као актере
- дијаграм активности са пливачким стазама који приказује ток активности менаџера, пројектанта и програмера за време јутарњег састанка.

НАПОМЕНЕ:

а) За израду задатка, на располагању је **100** минута.

б) Рад се предаје на предвиђеном мрежном диску.

в) Није дозвољено уз себе имати електронске уређаје, без обзира да ли су укључени или искључени.

г) Оцене радова биће објављене на *Web*-у на адреси: <http://rti.etf.bg.ac.rs/rti/ir4ps/>.

