

Ćwiczenia (część I)

W ramach poniższej części szkolenia przećwiczą Państwo najbardziej podstawowe czynności w ramach systemu ADONIS. Będą one później wykorzystywane w bardziej skomplikowanych zadaniach.

Wskazówka:

Opisywane w tej części dokumentacji funkcjonalności są dostępne w module modelowania




Oznaczenia:

Sugerowane nazwy modeli lub obiektów są podawane **czcionką pogrubioną**

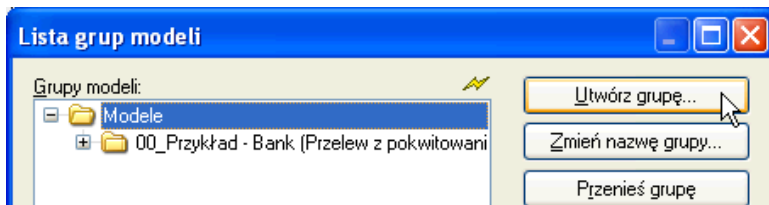
Nazwy punktów menu, typów modeli etc są podawane **pogrubioną kursywą**

Ćwiczenie 1 (tworzenie modelu i grupy modeli):

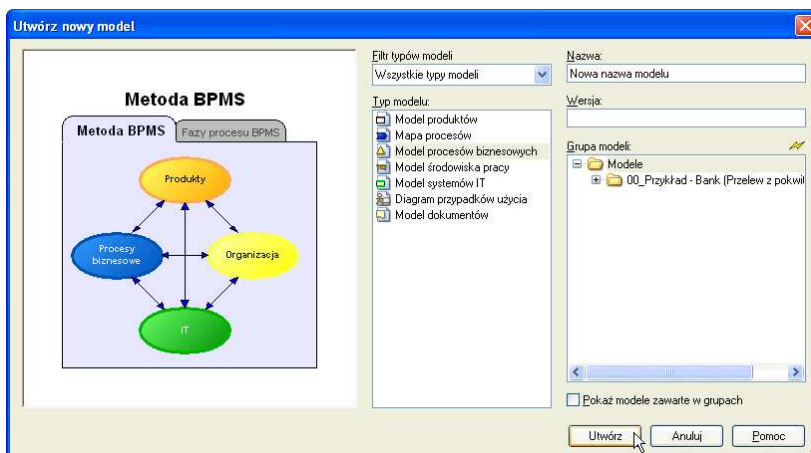
Proszę stworzyć grupę modeli **Test** oraz umieścić w niej model ( **Model procesów biznesowych**) o nazwie **Proces testowy 1**.

Wskazówka:

Do zarządzania grupami modeli służy opcja **Grupy modeli** w punkcie menu **Model**.



Aby stworzyć nowy model należy wybrać opcję **Nowy** z menu **Model**.



Ćwiczenie 2 (definiowanie atrybutów modelu):

Proszę zmienić nazwę poprzednio stworzonego modelu na **Praca z ADONISem** i podać wersję **1.0**. Należy też uzupełnić dane modelu o następujące pola:

Słowa kluczowe: „ADONIS, modelowanie”

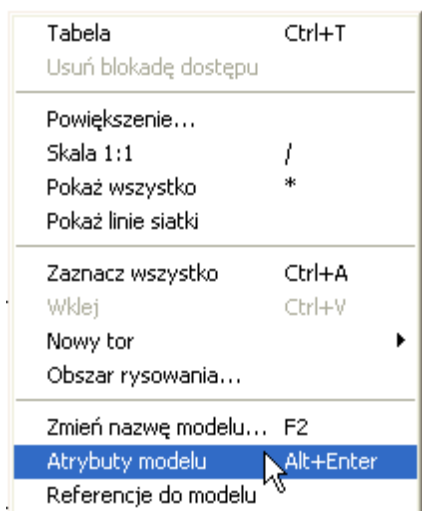
Opis: „Model opisujący proces rozpoczynania pracy z systemem ADONIS”

Komentarz: „Model szkoleniowy”

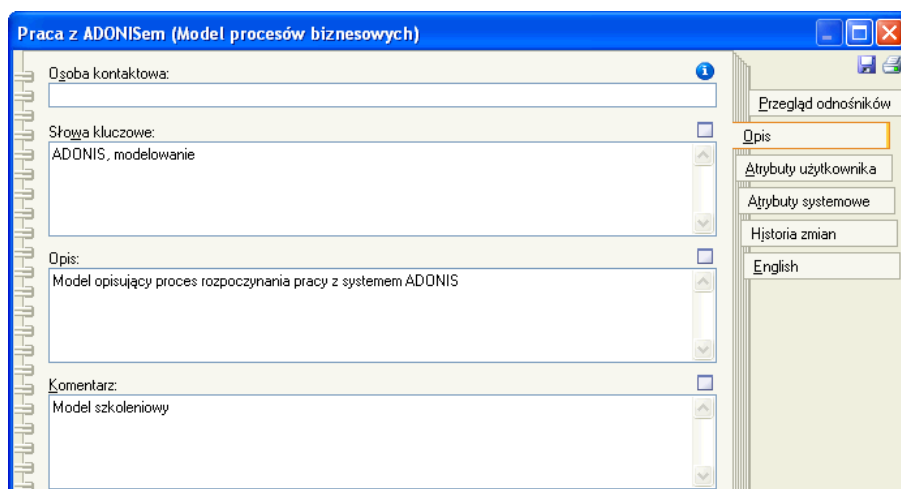
Wskazówka:

Do zmiany nazwy modelu służy opcja **Model > Zmień nazwę**

Aby otworzyć notatnik zawierający atrybuty modelu należy kliknąć prawym klawiszem myszy na powierzchni modelu (model musi być otwarty) i wybrać opcję **Atrybuty modelu**



Potrzebne atrybuty znajdują się w zakładce **Opis**



Ćwiczenie 3 (modelowanie):

Proszę wstawić **początek procesu** o nazwie **Praca z ADONISem**, dwie następujące po sobie **czynności**: **Uruchomienie programu** i **Praca z programem** oraz **koniec procesu**. Wstawione obiekty należy ze sobą połączyć przy pomocy konektora (strzałki) **kolejny**.

Wskazówka:

Aby wstawić nowy obiekt, należy wybrać odpowiednią klasę obiektu z paska modelowania i kliknąć jeden raz lewym klawiszem myszy na obszarze modelowania. Każde kolejne kliknięcie wstawi nowy obiekt wybranej klasy. Kliknięcie prawym klawiszem myszy powoduje przejście z trybu rysowania do trybu edycji, w którym można m.in. przenosić obiekty.

Aby połączyć obiekty konektorami (strzałkami), należy wybrać odpowiednią klasę konektora w pasku modelowania, kliknąć jeden raz na obiekcie początkowym i jeden raz na obiekcie docelowym. Jeśli konektor ma mieć punkty załamania, należy kliknąć jeden raz na obszarze modelowania w miejscu każdego załamania i dopiero potem kliknąć na obiekt docelowy



[1] – Początek procesu

[2] - Czynność

[3] – Koniec procesu

[4] – konektor obrazujący przepływ procesu


Ćwiczenie 4 (import modelu):

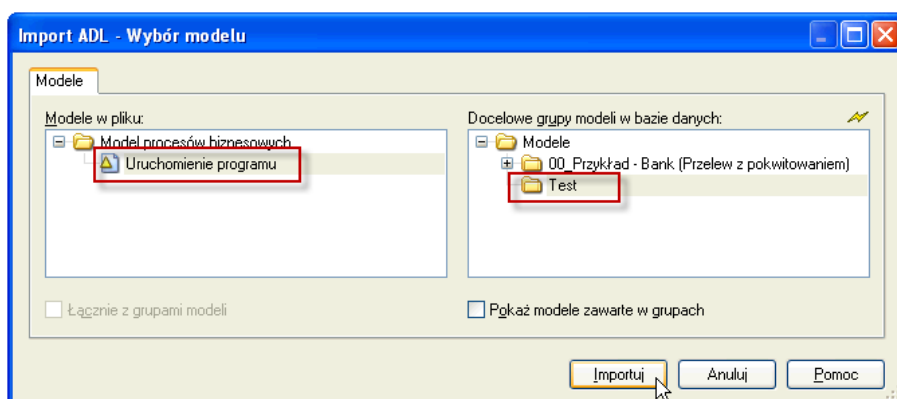
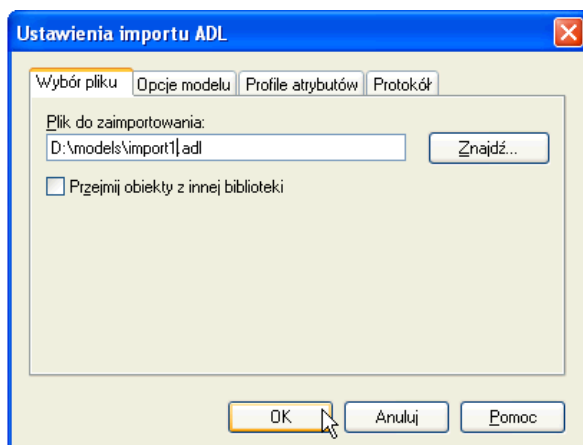
Proszę zaimportować model **Uruchomienie programu** z pliku **import1.adl** i zapisać go w grupie **Test**

Wskazówka:

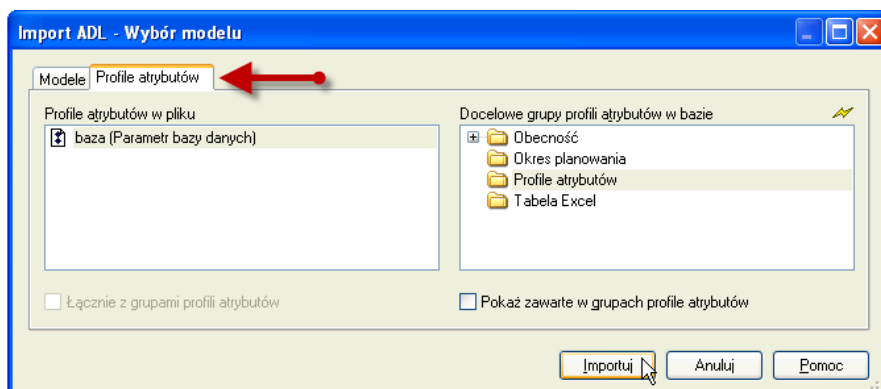
Aby móc zaimportować modele z pliku należy przejść do odpowiedniego modułu:



Po wybraniu opcji **Import ADL**  należy wybrać plik zawierający modele do zaimportowania, wybrać, które modele z pliku chcemy zaimportować (domyślnie wybrane są wszystkie) i ustalić do jakiej grupy modeli chcemy je przypisać.



Uwaga: plik ADL może zawierać również dodatkowe informacje o modelach – tzw. profile atrybutów. W takim wypadku opcja **Importuj** będzie aktywna dopiero po wejściu w odpowiednią zakładkę i dokonaniu wyboru profili do zaimportowania.

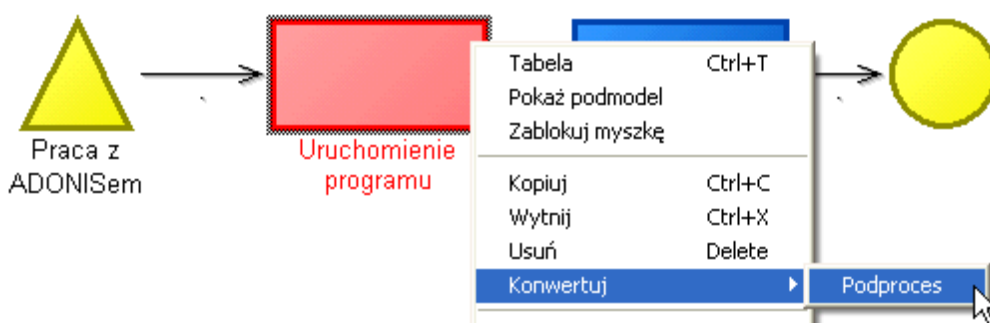


Ćwiczenie 5 (łączenie modeli):

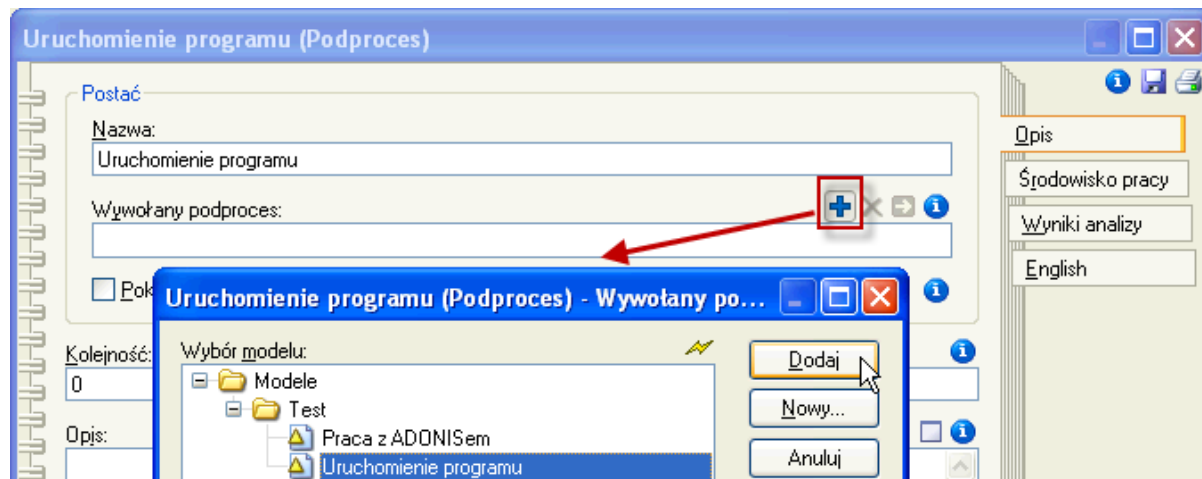
Proszę wrócić do modelu **Praca z ADONISem** oraz dokonać konwersji czynności **Uruchomienie programu** do obiektu klasy **podproces**. Następnie należy połączyć podproces z ostatnio zaimportowanym modelem **Uruchomienie programu**.

Wskazówka:

Aby skonwertować czynność do podprocesu należy z menu kontekstowego wybrać opcję **Konwertuj**.



Obiekt klasy podproces może zawierać referencję (link) do powiązanego modelu.

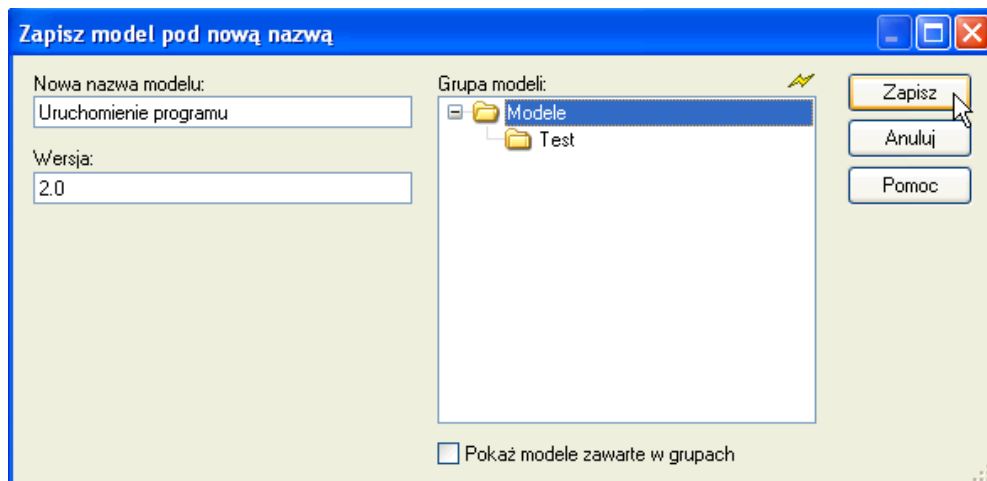


Ćwiczenie 6 (tworzenie nowej wersji modelu):

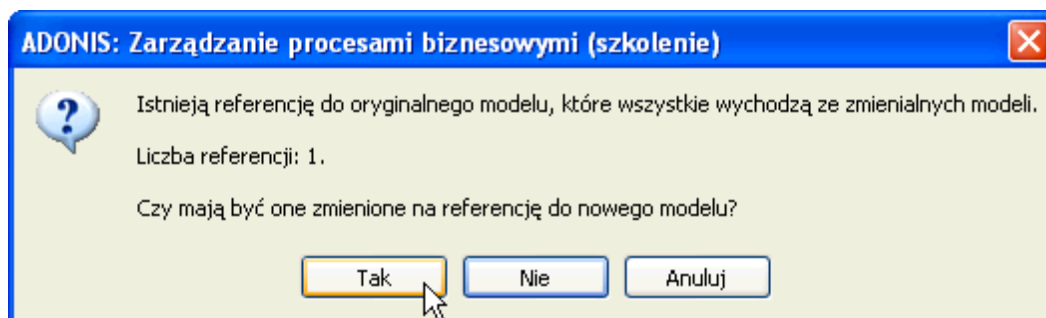
Proszę przejść do modelu **Uruchomienie programu** i zapisać go pod nową nazwą (**Start programu, wersja 2.0**) w głównej grupie modeli (**Modele**).

Wskazówka:

Aby stworzyć nową wersję modelu należy skorzystać z opcji **Model > Zapisz jako...** Pozwala to na podanie nowego numeru wersji modelu, oraz (opcjonalnie) na zmianę nazwy modelu i grupy, w której jest zapisany.



Jeśli inne modele odwołują się do modelu, którego nową wersję tworzymy, system pozwala zdecydować, czy wszystkie odwołania mają zostać przy dotychczasowym modelu, czy też mają się automatycznie przenieść na nową wersję.

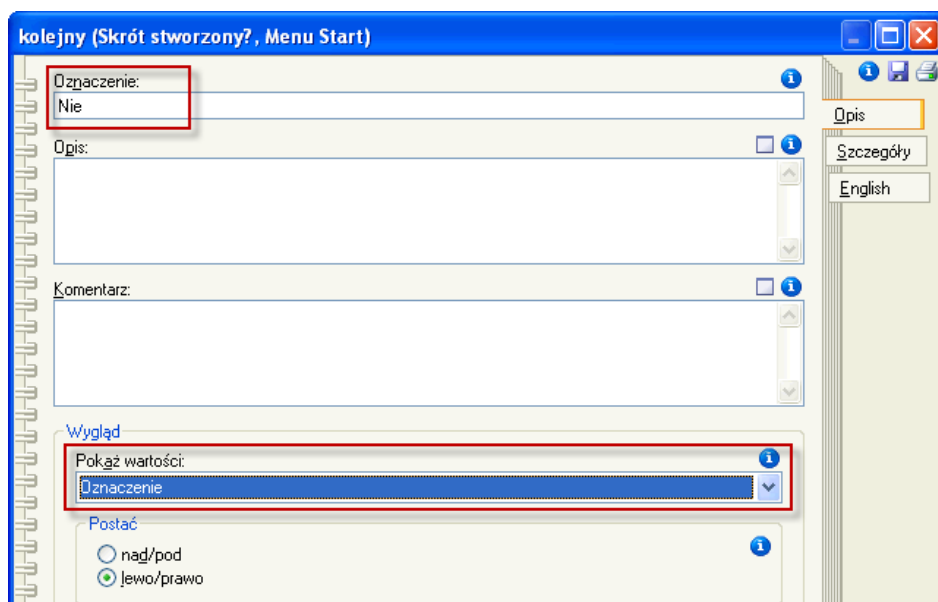
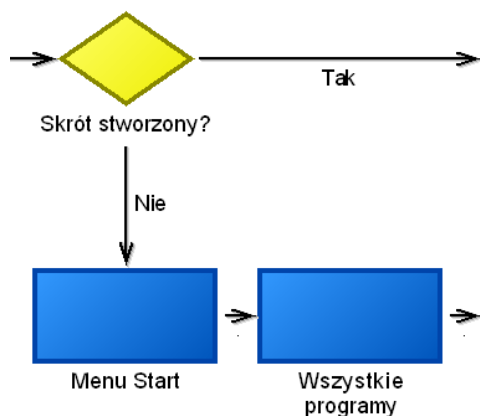


Ćwiczenie 7 (modelowanie decyzji):

Proszę w modelu **Uruchomienie programu** dodać po początku procesu decyzję **Skrót stworzony?**. Jedną ścieżką jest czynność **Kliknięcie skrótu** (jest to ścieżka oznaczona jako **Tak**), zaś druga ścieżka (**Nie**) składa się z następujących czynności: **Menu Start**, **Wszystkie programy**, **ADONIS 4.0** oraz **ADONIS zarządzanie procesami biznesowymi**. Obie ścieżki łączą się w czynności **Logowanie**.

Wskazówka:

Aby opisać alternatywne ścieżki należy wejść w notatnik konektora wychodzącego z decyzji (klikając na konektor dwukrotnie).

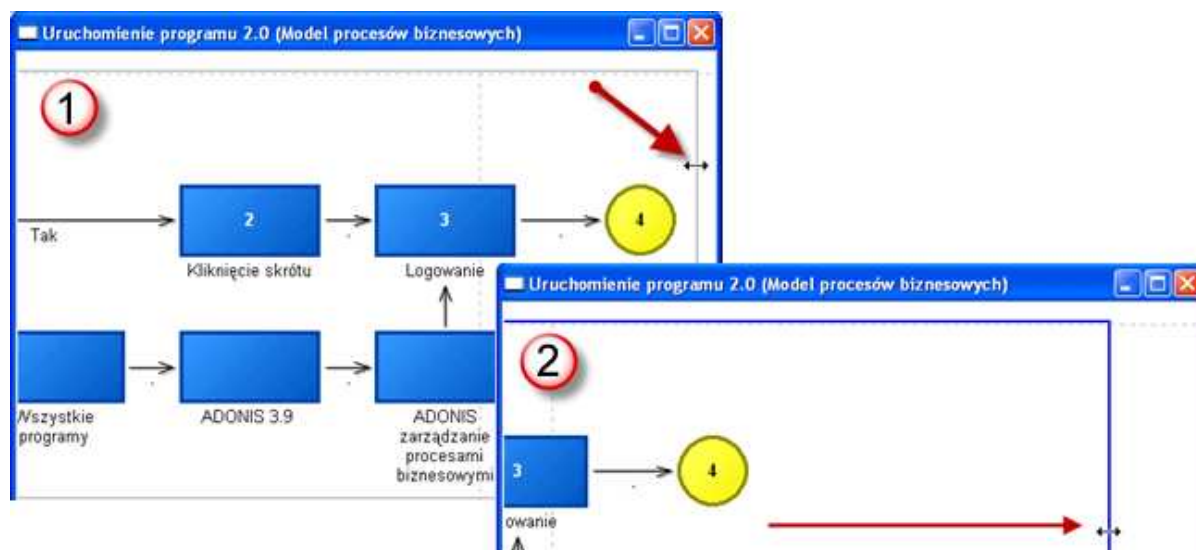


Ćwiczenie 8 (rozbudowa modelu):

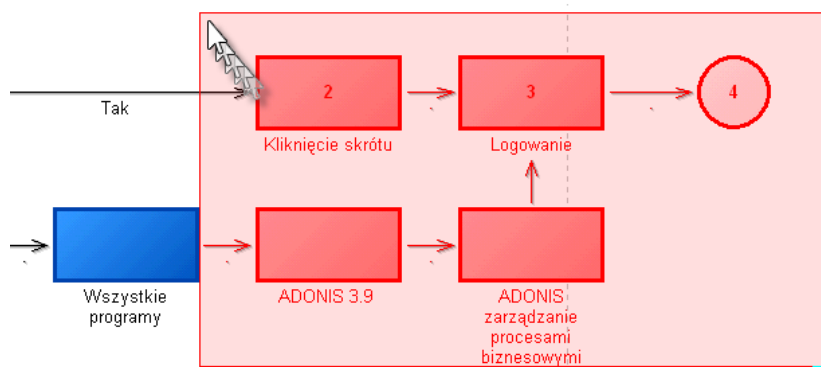
Proszę dodać decyzję **Logowanie udane?** po czynności **Logowanie**. Dla ścieżki **Tak** przechodzimy do końca procesu, zaś dla ścieżki **Nie** dodajemy czynność **Sprawdzenie i ponowna próba**. Ponownie dodajemy decyzję **Sukces?**. Ścieżka **Tak** prowadzi do końca, zaś dla ścieżki **Nie** tworzymy dwie czynności **Kontakt z administratorem** oraz **Logowanie z użyciem nowych danych**. Ta ścieżka też prowadzi do końca procesu.

Wskazówka:

W miarę jak wstawiane są nowe obiekty obszar modelowania rozszerza się automatycznie. Możliwe jest jednak własnoręczne zwiększenie dostępnej przestrzeni. W tym celu należy złapać za krawędź dostępnego obszaru (oznaczona szarą linią) i przeciągnąć w celu dodania przestrzeni.

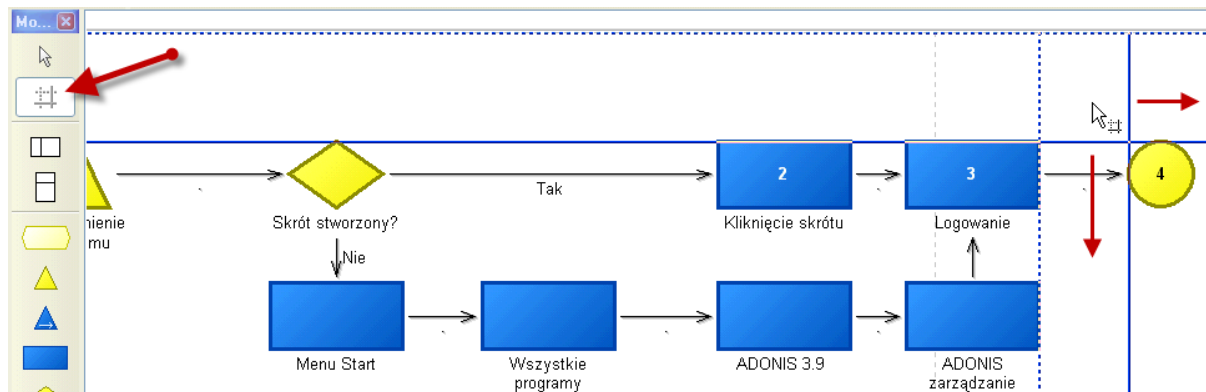


Aby przemieszczać grupy obiektów (np. powiązane ze sobą czynności) wystarczy je zaznaczyć (trzymając wciśnięty lewy klawisz myszy zaznaczyć cały obszar).



Wybrane obiekty – zaznaczone na czerwono – można łatwo przemieszczać korzystając z klawiszy strzałek na klawiaturze. Można też przesuwać całą grupę obiektów za pomocą myszki – wystarczy kliknąć i przytrzymać jeden z zaznaczonych na czerwono obiektów, a następnie przeciągnąć.

Jeśli istnieje potrzeba wstawienia nowego obiektu do już istniejącego modelu w miejsce, gdzie nie ma już wolnej przestrzeni można skorzystać z opcji **Wstaw/usuń wolną przestrzeń** z paska modelowania. Po uruchomieniu tego trybu należy kliknąć w miejsce, gdzie chcemy wstawić przestrzeń, a następnie przeciągnąć granicę w odpowiednim kierunku. Aby wrócić do normalnego trybu edycji wystarczy kliknąć prawym klawiszem myszki.



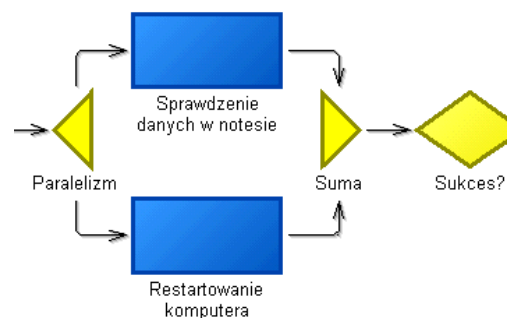
Ćwiczenie 9 (modelowanie czynności równoległych):

Proszę usunąć czynność **Sprawdzenie i ponowna próba** i na jej miejscu wstawić dwie równoległe ścieżki (z wykorzystaniem paralelizmu i sumy). Pierwsza to czynność **Sprawdzenie danych w notesie**, zaś druga to **Restartowanie komputera**. Obie ścieżki łączą się i następuje po nich czynność **Kolejna próba zalogowania**.

Uwaga: nowoutworzone obiekty powinny zajmować miejsce czynności **Sprawdzenie i ponowna próba** tzn. po nich następuje opisana powyżej decyzja **Sukces?** i kolejne czynności.

Wskazówka:

Konstrukcja paralelizmu służy do modelowania pewnych ciągów czynności, które są wykonywane równocześnie i które muszą się wszystkie zakończyć, aby można było przejść do dalszych kroków procesu. Oznacza to, że wszystkie ścieżki, które wyszły z obiektu otwierającego (**paralelizm**) muszą się zejść w obiekcie zamykającym (**suma**).



Po zakończeniu części wprowadzającej potrafią już Państwo tworzyć i zarządzać modelami oraz grupami modeli. Omówione zostały też kwestie modelowania decyzji i paralelizmów oraz łączenia procesów ze sobą.