



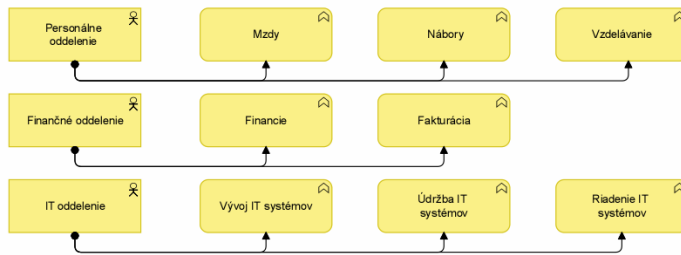
MINISTERSTVO

INVESTÍCIÍ, REGIONÁLNEHO ROZVOJA
A INFORMATIZÁCIE
SLOVENSKEJ REPUBLIKY

ArchiMate cvičenia - riešenia



Cvičenie 1.1



Oddelenia môžeme reprezentovať ako "Actor" alebo "Role" objekt v závislosti od uhla pohľadu.

Ak sa na oddelenie pozeráme ako na organizačnú jednotku zodpovednú za dané funkcie, ktoré vykonáva, využijeme objekt "Actor".

Ak sa na oddelenie pozeráme ako na zoskupenie rolí, zodpovedných za rôzne povinnosti, ktoré vykonávajú v rámci procesov, tak využijeme objekt "Role".

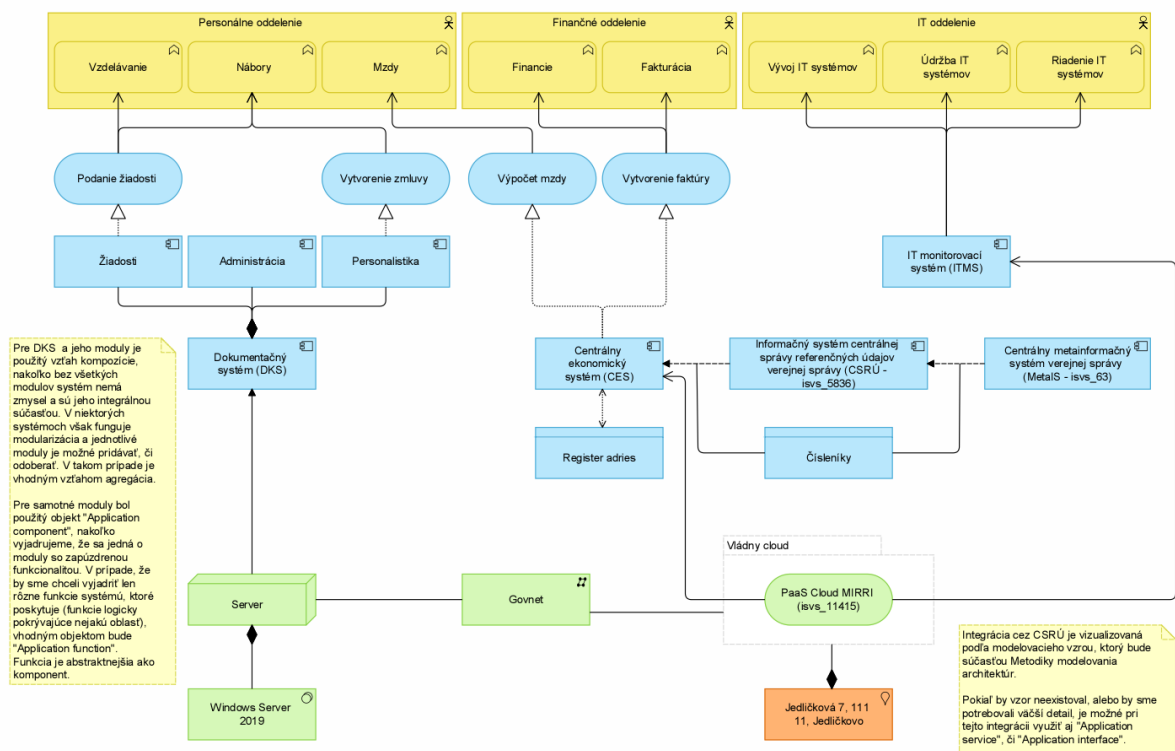
V konečnom výsledku je, ale najlepšie využiť objekt "Actor", nakoľko v samotných procesoch spadajúcich pod jednotlivé funkcie oddelenia vystupujú konkrétne roly (nie actor), ktoré sa v danom oddelení nachádzajú.

Riešenie pomocou vnárania



Pri riešení pomocou vnárania je dôležité, aby aj napriek tomu, že nie je vzťah medzi objektami explicitne zobrazený, tento vzťah medzi danými objektami existoval na pozadí (pozri Personálne oddelenie a Mzdy, resp. kliknúť na Nábor pravým tlačidlom myši a skontrolovať, či vzťah existuje cez "Where used").

Cvičenie 1.2 a Cvičenie 1.3



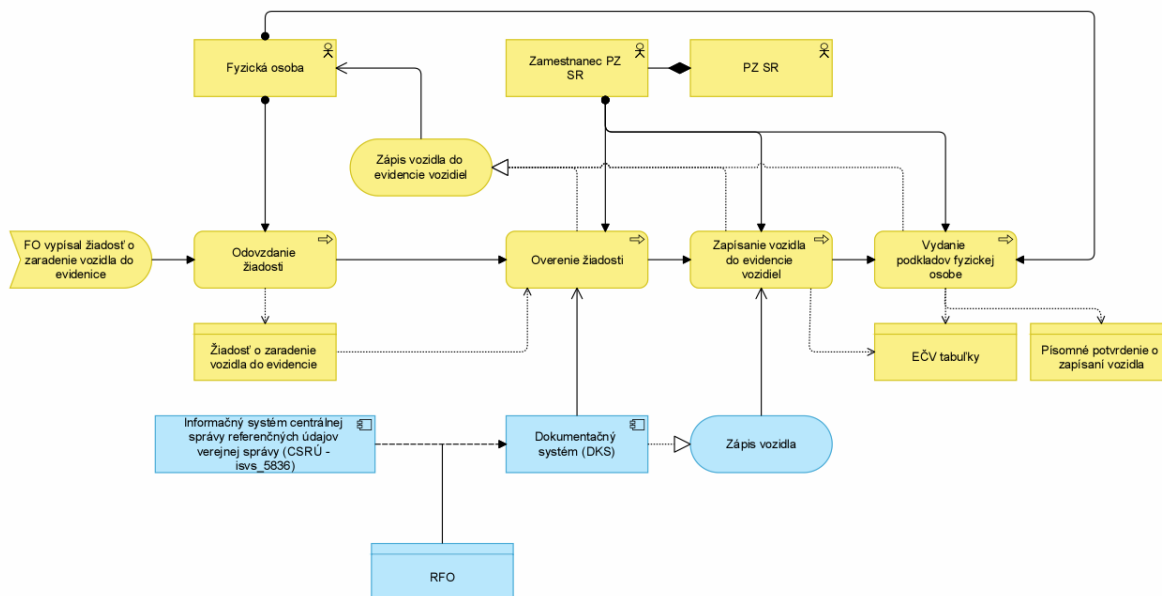
Pre DKS a jeho moduly je použitý vzťah kompozície, nakoľko bez všetkých modulov systém nemá zmysel a sú jeho integrálnou súčasťou. V niektorých systémoch však funguje modularizácia a jednotlivé moduly je možné pridávať, či odoberať. V takom prípade je vhodným vzťahom agregácia.

Pre samotné moduly bol použitý objekt "Application component", nakoľko vyjadrujeme, že sa jedná o moduly so zapuzdrenou funkcionalitou. V prípade, že by sme chceli vyjadriť len rôzne funkcie systémů, ktoré poskytuje (funkcie logicky pokrývajúce nejakú oblasť), vhodným objektom bude "Application function". Funkcia je abstraktnejšia ako komponent.

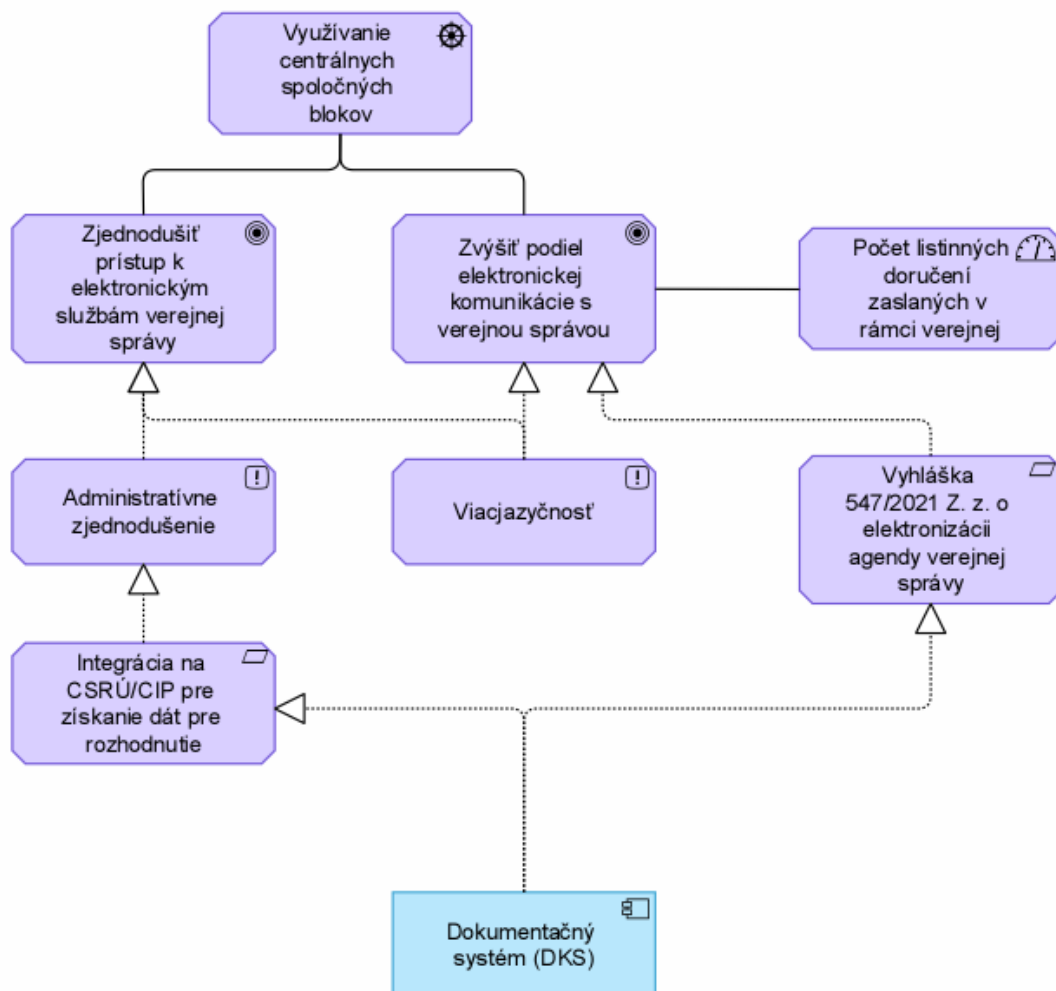
Integrácia cez CSRÚ je vizualizovaná podľa modelovacieho vzoru, ktorý bude súčasťou Metodiky modelovania architektúr.

Pokiaľ by vzor neexistoval, alebo by sme potrebovali väčší detail, je možné pri tejto integrácii využiť aj "Application service", či "Application interface".

Cvičenie 1.4



Cvičenie 1.5



Cvičenie 1.6

