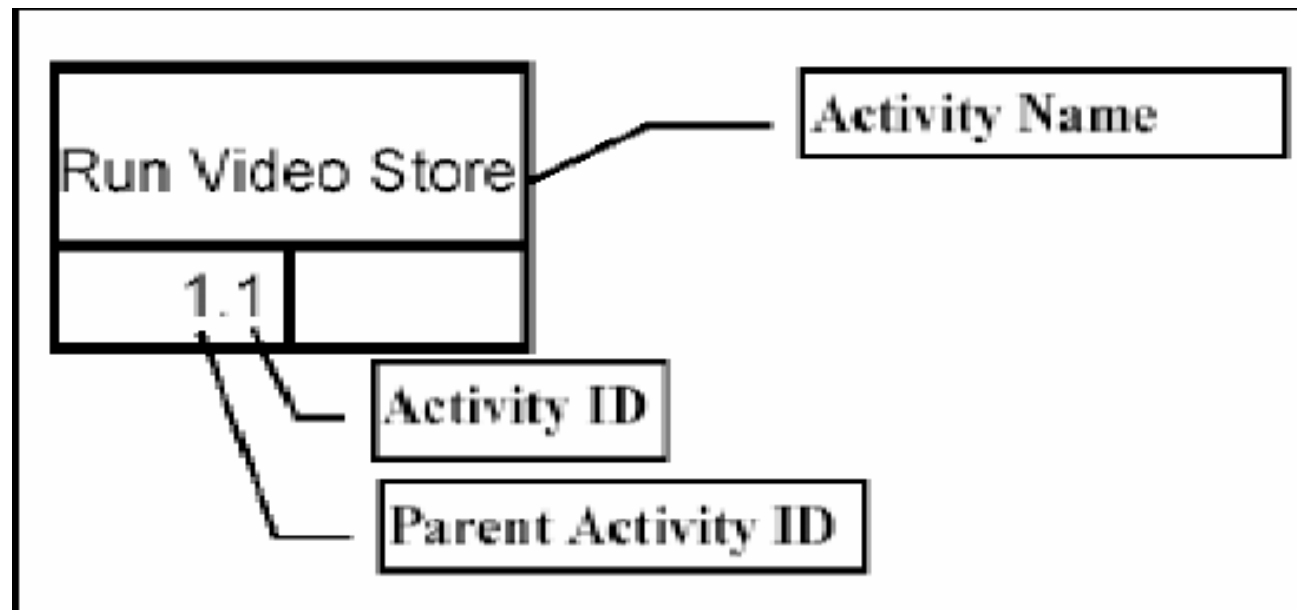


Poslovni informacioni sistemi




IDEF3 dijagrami

IDEF3

- ❑ strukturirana metoda za opis poslovne situacije uređene nizom događaja i objekata koji u njoj učestvuju
- ❑ prikladna za prikupljanje informacija tokom analize i dizajna



Tipovi spajanja

Graphic	Type
	AND
	OR
	Exclusive -OR

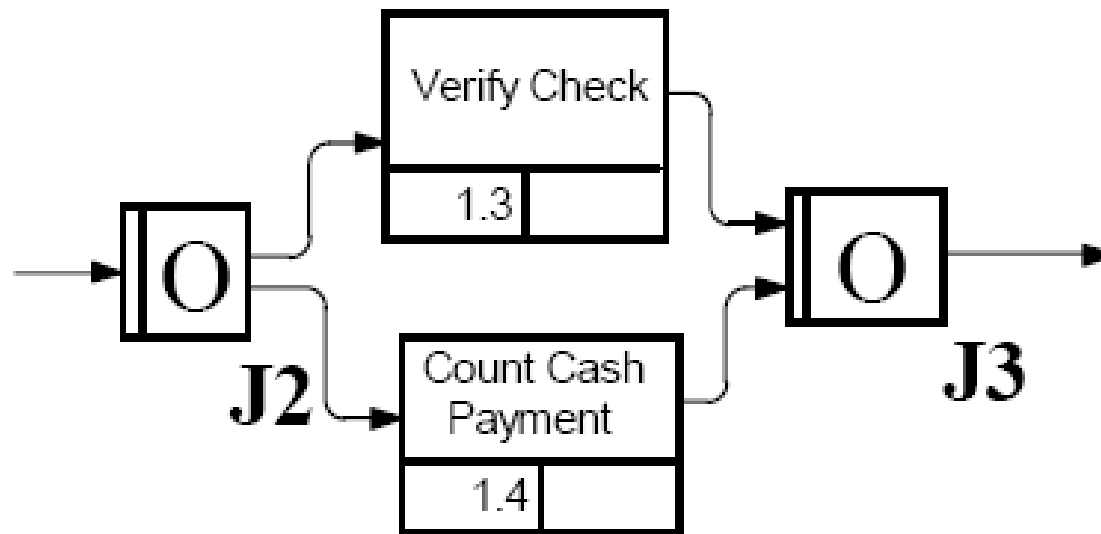
& (logičko I) - svaka povezana aktivnost se uvek se obavlja / završava

O (ILI) - obavlja se jedna ili više povezanih aktivnosti

X (ekskluzivno ILI) - obavlja se samo jedna od povezanih aktivnosti

Veze - Spajanja

- Završetak jedne aktivnosti može omogućiti početak nekoliko aktivnosti, ili jedna aktivnost može čekati završetak nekoliko aktivnosti pre nego što može početi.
- Veze spajanja ili razdvajanja se koriste da opišu proces grananja.
- **Fan-out.** Završetak jedne aktivnosti prouzrokuje aktivaciju ostalih aktivnosti
- **Fan-in.** Završetak jedne ili više aktivnosti prouzrokuje početak samo jedne aktivnosti.

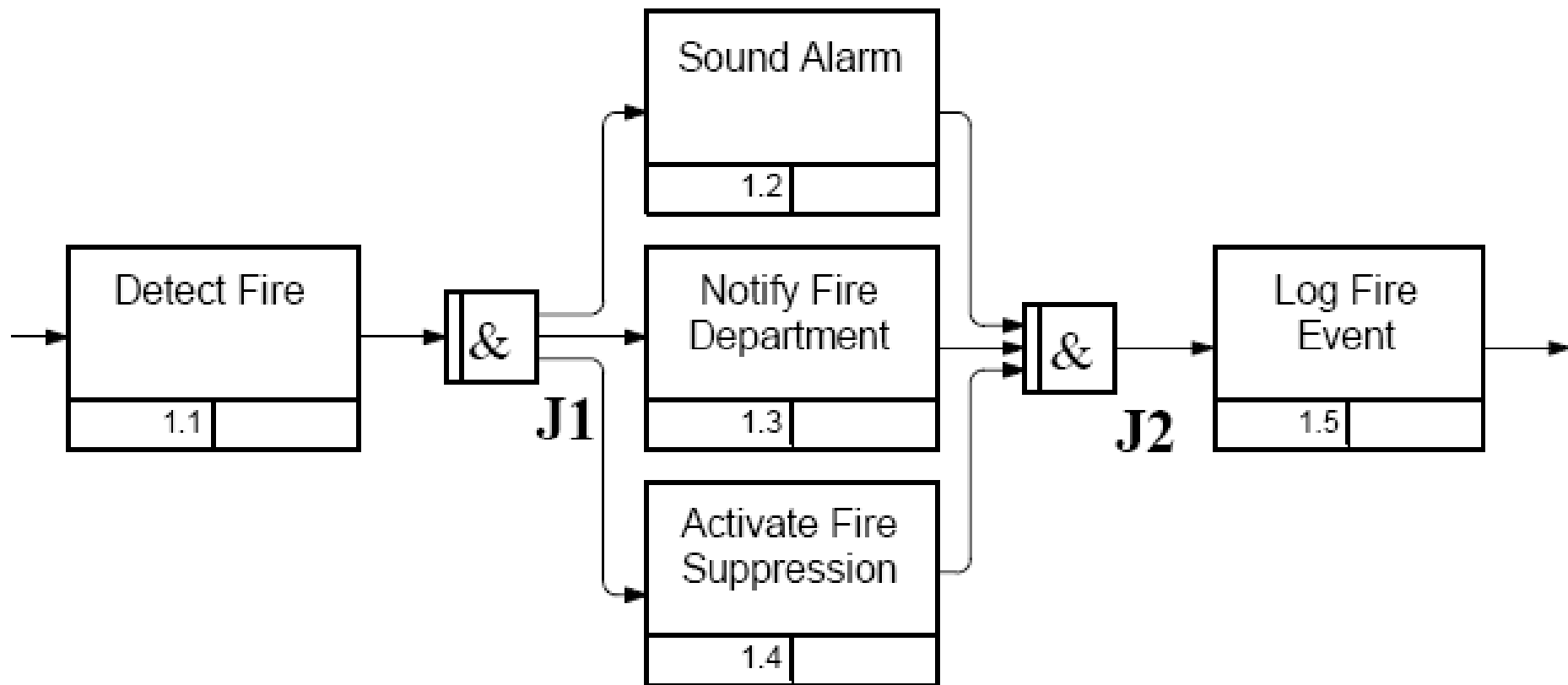


- Fan-out (J2) i fan-in (F3)

AND

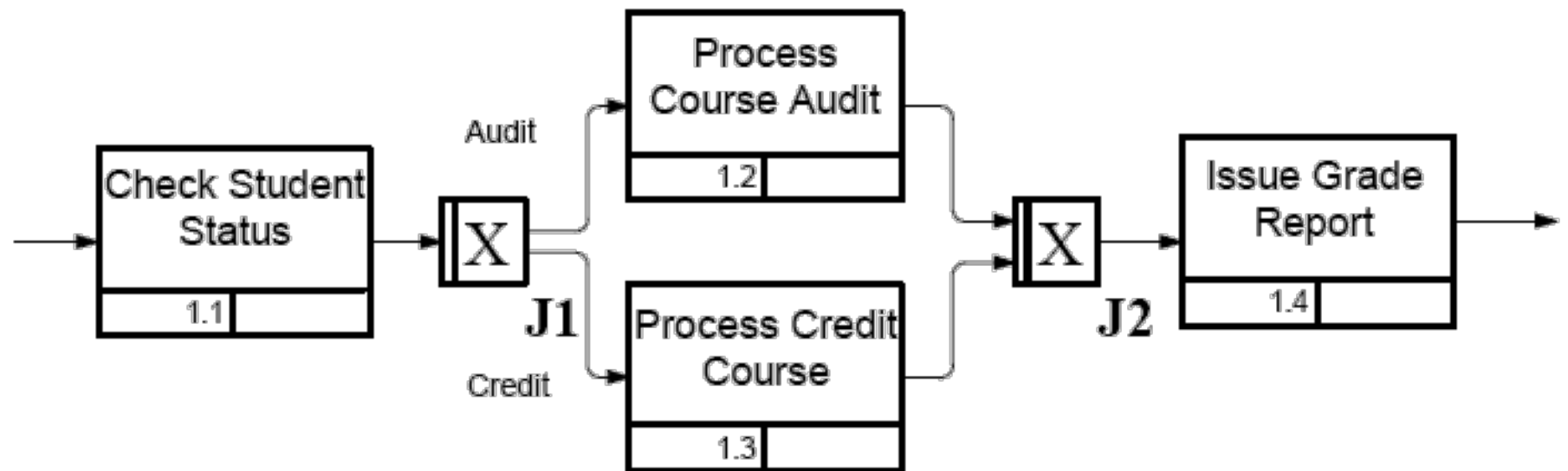
- Tip spajanja AND će uvek aktivirati sve izlazne aktivnosti na koje je povezana. Sve aktivnosti koje su povezane na AND fan-in vezu moraju biti završene da bi sledeća aktivnost mogla početi
- Na sledećoj slici prikazan je primer. Samo kada budu završene sve tri aktivnosti, aktivnost Log Fire Event je početi.

AND



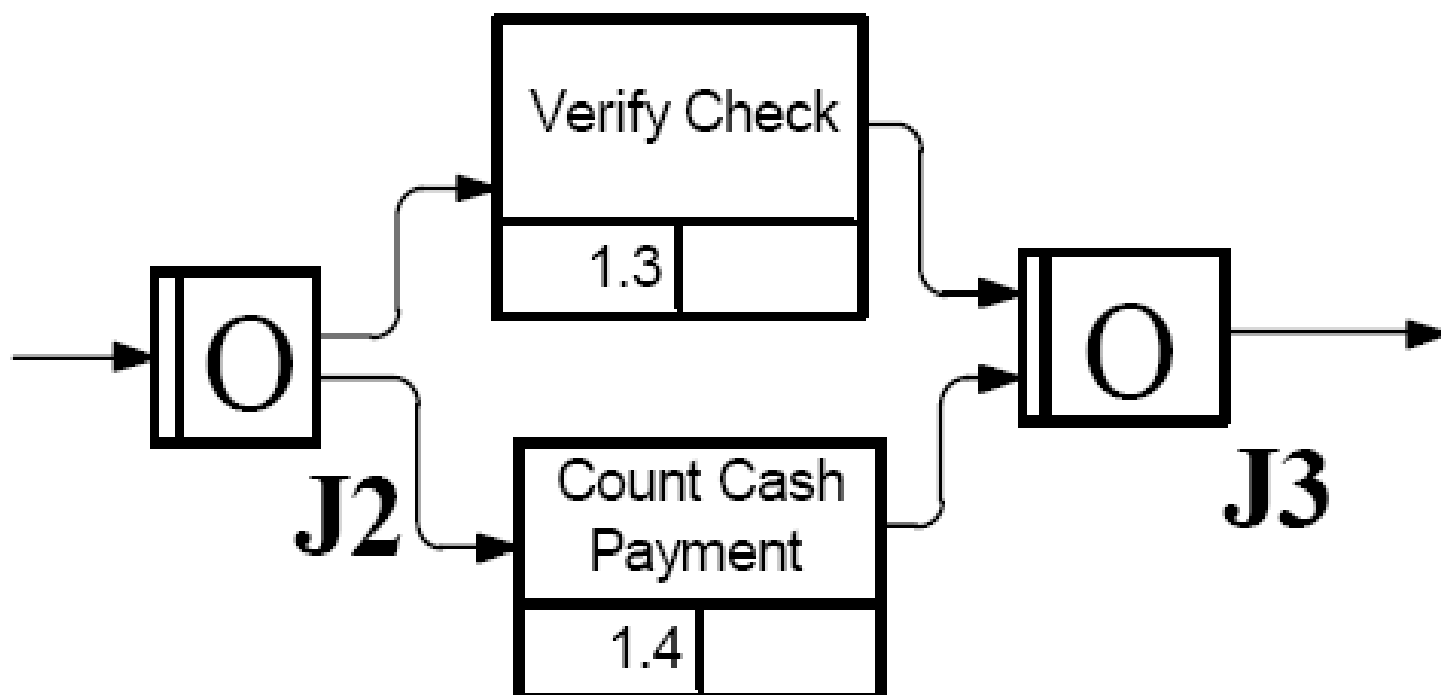
Exclusive-OR

- Bez obzira na broj aktivnosti koje su spojene na Exclusive-OR tip spajanja, samo jedna će biti aktivna u jednom trenutku, i zato će samo jedna aktivnost biti završena preko nego što sledeća bude mogla da počne.



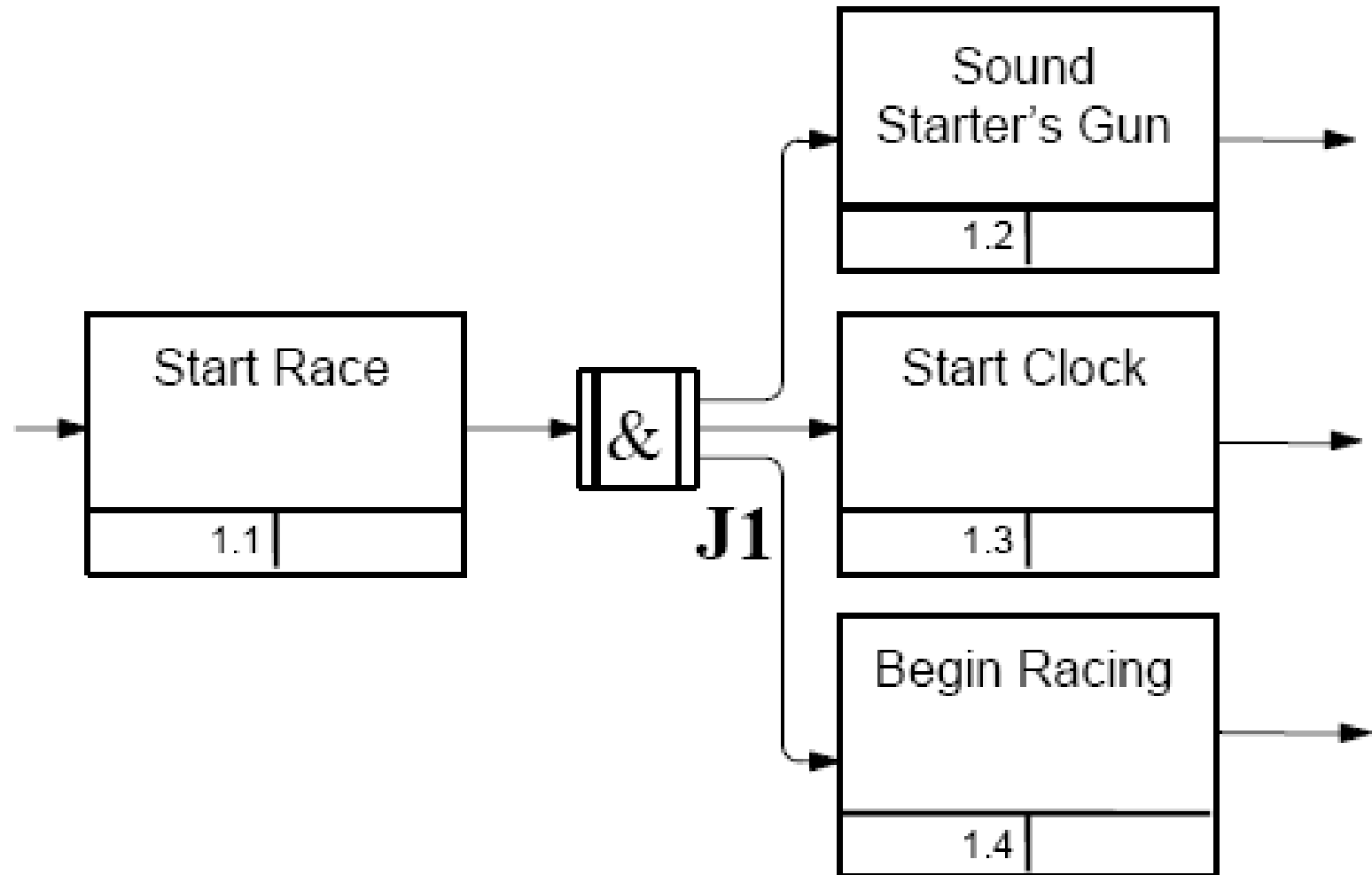
OR

- Tip spajanja OR se koristi kada ne možemo da koristimo AND ili Exclusive-OR tip spajanja. Kod OR spajanja može se aktivirati jedna ili više aktivnosti.
- Na slici je prikazana OR funkcija



Sinhrono i asinhrono spajanje

- U prethodnim primerima za AND i OR vezu, nije razmatrana relacija izmedju početka i kraja aktivnosti, aktivirane preko fan-out veze.
- U tim primerima sve veze su bile asinhrone, aktivnosti nisu počinjale i nisu se završavala su istom trenutku.
- Postoje aktivnosti kada vreme početka i/ili kraja aktivnosti mora biti sinhronizovano – moraju početi i završiti istovremeno.



IDEF3

