




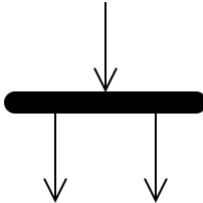


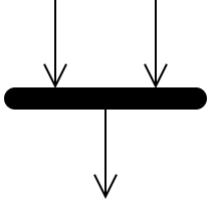


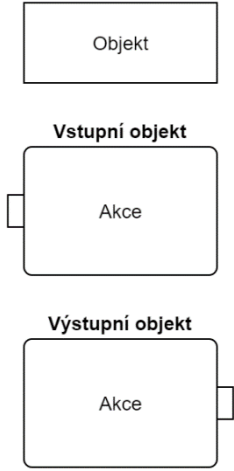

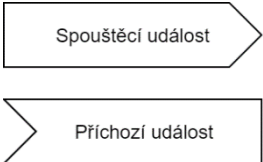
Využití notací modelování při tvorbě dokumentace bezpečnostních procesů

Legenda použitých elementů
Unified Modeling Language (UML) – Diagram aktivit

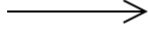
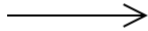
Tab. 1: UML – Diagram aktivit – Základní elementy 1/3

NÁZEV ELEMENTU	POPIS ELEMENTU	ELEMENT
Control Nodes (řídící uzly)	Initial Node (počáteční uzel) – Představuje začátek samotného procesu. Počáteční uzel může být použit samostatně nebo může být rozšířen pomocí poznámek.	
	Activity Final Node (koncový uzel aktivity) – Popisuje konečný stav aktivity a dokončení tak všech toků procesu.	
	Flow Final Node (koncový uzel cesty) – Zobrazuje konec jednoho konkrétního toku nikoliv ukončení celé aktivity.	
	Decision Node (rozhodovací uzel) – Uzel popisující a umožňující větvit nebo slučovat různé toky na základě stanovené podmínky (rozhodnutí).	
	Merge Node (slučovací uzel) – Uzel slučující vstupní toky na pouze jeden výstupní token (nečeká na všechny vstupní tokeny). Podobný rozhodovacímu uzlu.	
	Fork Node (dělicí uzel) – Rozděluje jeden samostatný tok na několik paralelně souběžných toků.	

Tab. 2: UML – Diagram aktivit – Základní elementy 2/3

NÁZEV ELEMENTU	POPIS ELEMENTU	ELEMENT
Control Nodes (řídící uzly)	Join Node (spojovací uzel) – Spojuje několik paralelně souběžných toků do jednoho aktivního toku (čekání na všechny tokeny, aby mohl být odeslán výstupní token).	
Action Node (akce/akční uzel)	Označuje činnosti (úkony), které je nutné vykonat.	
Time Signal (časová událost)	Představuje signál, který je v rámci diagramu odeslán v důsledku plynutí času (tzv. čekací doba).	
Object Node (objektový uzel)	Je tzv. abstraktní aktivita, která se používá k definování toku objektu v konkrétní aktivitě. Objekt se dále dělí z hlediska parametrů na vstupní a výstupní parametr a může představovat např. určité předměty, dokumenty apod.	
Note symbol (poznámka)	Slouží k zajištění srozumitelnosti a specifikaci činností v rámci diagramu.	
Send/Receive Signal Symbol (spouštěcí/příchozí signál/událost)	Události představující způsob, jakým lze „zvenčit“ na dané aktivitu generovat nebo na ně reagovat.	

Tab. 3: UML – Diagram aktivit – Základní elementy 3/3

NÁZEV ELEMENTU	POPIS ELEMENTU	ELEMENT						
Activity Flow/Edge (řídící tok)	Popisuje propojení (cestu) mezi jednotlivými uzly, pomocí níž proudí tokeny. Kreslí se jako čára s otevřenou šipkou.							
Object Flow/Edge (objektový tok)	Slouží ke znázornění toku dat objektu a datových tokenů mezi akčními uzly. Znázorňuje se též čarou s otevřenou šipkou.							
Swimlines (plavecké dráhy)	Popisují dané osoby, oddělení, organizace apod., které jsou zodpovědné za dané uzly.	<table border="1" data-bbox="1153 869 1414 1249"> <thead> <tr> <th colspan="2">Bazén</th> </tr> <tr> <th>Dráha 1</th> <th>Dráha 2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 100px;"></td> <td style="height: 100px;"></td> </tr> </tbody> </table>	Bazén		Dráha 1	Dráha 2		
Bazén								
Dráha 1	Dráha 2							

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [24] The Unified Modeling Language. UML Diagrams [online]. 2020 [cit. 2021-02-07]. Dostupné z: <https://www.uml-diagrams.org>
- [25] FOWLER, Martin. Destilované UML. Praha: Grada, 2009, 173 s. Myslíme v--. ISBN 9788024720623.