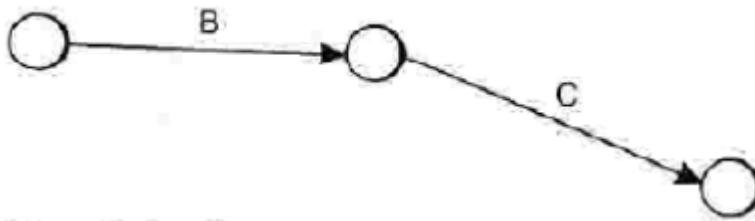


Δραστηριότητες

Τοξωτό Δίκτυο (AOA – Activity on Arrow)



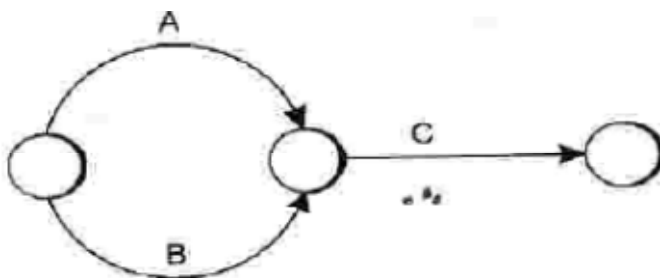
Πλασματική Δραστηριότητα – Dummy Activity

1. Δεν καταναλώνει πόρους
2. Περιλαμβάνεται στο δίκτυο για να διατηρήσει τη λογική του δικτύου και να αποφευχθεί η ασάφεια.
3. Παρίσταται με διακεκομμένο βέλος

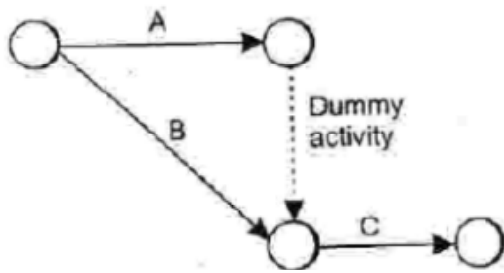


3. Δύο Δραστηριότητες δεν μπορούν να έχουν το ίδιο γεγονός έναρξης και τέλους. Μπορούν να έχουν κοινό γεγονός έναρξης ή λήξης αλλά όχι και τα 2 μαζί.

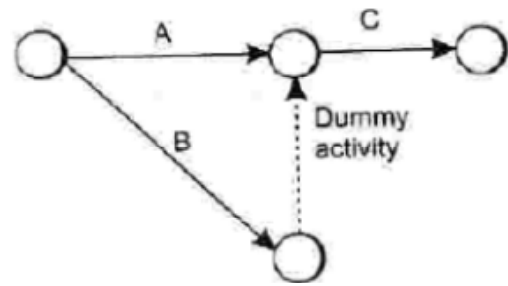
ΛΑΘΟΣ



ΣΩΣΤΟ



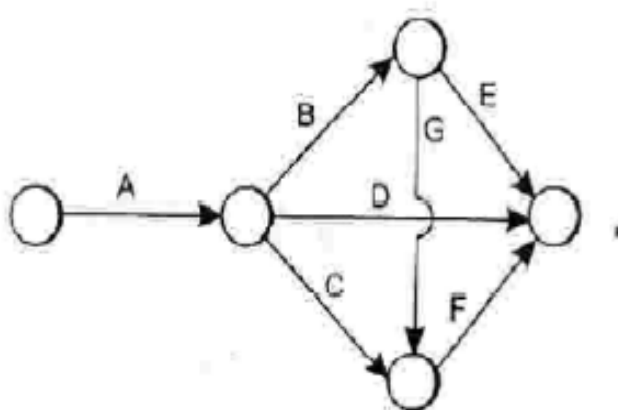
ΣΩΣΤΟ



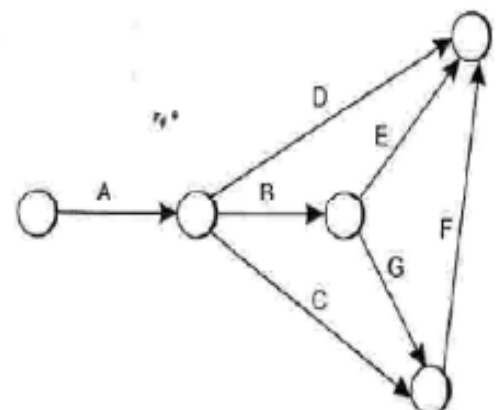
Κανόνες στο Σχεδιασμό διαγραμμάτων

1. Όλες οι δραστηριότητες παριστάνονται με βέλη τα οποία θα κοιτάνε προς τα δεξιά.
2. Τα βέλη δεν θα πρέπει να διασταυρώνονται

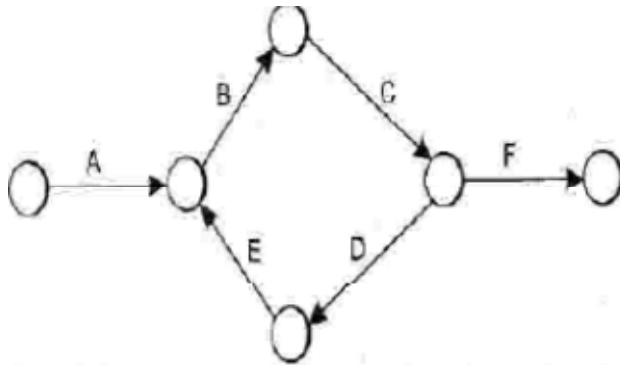
ΛΑΘΟΣ



ΣΩΣΤΟ



3. Τα βέλη δεν θα πρέπει να σχηματίζουν βρόγχους (loops)

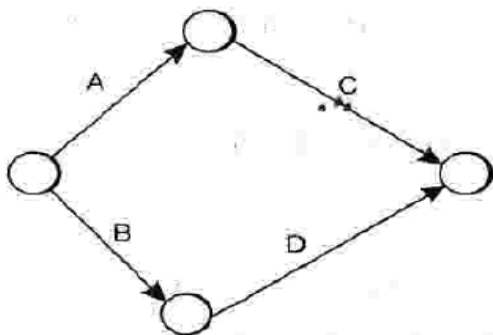


ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1

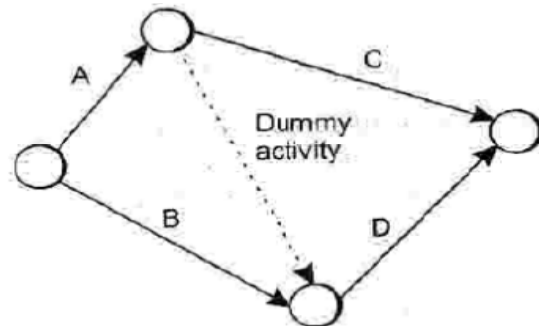
- Δραστηριότητα 'A' και 'B' αρχίζουν ταυτόχρονα με το ίδιο γεγονός έναρξης.
- Δραστηριότητα 'C' έπεται της Δραστηριότητας 'A'.
- Δραστηριότητα 'D' έπεται των Δραστηριοτήτων 'A' και 'B'.
- C και D είναι οι τελευταίες (τελικές) Δραστηριότητες

Σχεδιάστε το τοξωτό δίκτυο δραστηριοτήτων

ΛΑΘΟΣ



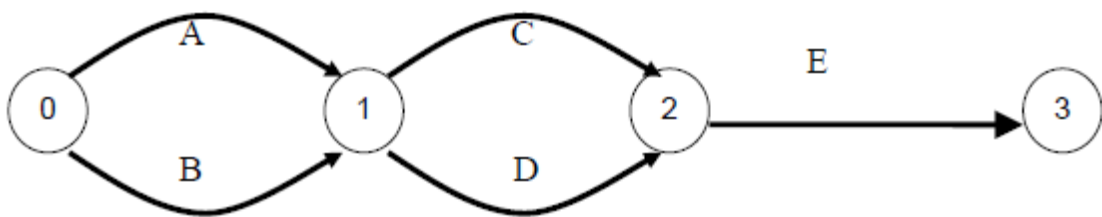
ΣΩΣΤΟ



ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2

1. Η Α και η Β δεν έχουν προηγούμενες δράσεις
2. Η Α έχει άμεσα επόμενη τη C
3. Η Α και η Β έχουν άμεσα επόμενη τη D
3. Η C και η D έχουν άμεσα επόμενη τη E

ΛΑΘΟΣ



ΣΩΣΤΟ

