

Конфигурация “управление имуществом” в TrackStudio

Введение

Данная конфигурация предназначена для автоматизации процессов, связанных с потоками оборудования на предприятии, к ним относятся:

- управление структурой имущества
- управление использованием имущества
- управление состоянием имущества

Используемые сокращения

- Склад ИТ – склад информационной техники

Пользователи

Под пользователями будем понимать персонал предприятия. Пользователи в TrackStudio располагаются иерархически, согласно субординации, это объясняется наличием механизма наследования прав. Все пользователи разделены на *группы*, в зависимости от прав и выполняемых ими функций. Полученная структура показана ниже (в скобках указан логин и пароль соответственно):

- ❖ **Янус Полуэктович Невструев** – *администратор* рассматриваемой структуры (ayanus/ayanus)
 - **Модест Матвеевич Камноедов** – *зав. складом* (modest/modest)
 - **Тихон** – *кладовщик* склада ИТ (tikhon/tikhon)
 - **Александр Привалов** – *мастер* склада ИТ (privalov/privalov)
 - **Наина Киевна Горыныч** – *менеджер по закупкам* (naina/naina)
 - **Кербер Псоевич Демин** – *зав. кадрами* (cerber/cerber)
 - **Стелла** – *сотрудник* (stella/stella)

Из данной структуры видно, что наибольшими правами обладает **Янус Полуэктович Невструев**. Это лицо имеет достаточные знания для конфигурации TrackStudio. Остальные пользователи наделены правами исключительно в рамках выполняемых функций и никак не связаны с конфигурированием или настройкой.

Рассмотрим используемую терминологию:

Группа – роль для создания пользователя, с уже определенными правами.

Организационная структура отдела управления имуществом

В рамках данной конфигурации была организована следующая структура:

- ❖ **Склад**
 - **Заявки и распределение**
 - **Заявки на получение**
 - **Заявки на приобретение**
 - **Склад ИТ**
 - **Мониторы**

Иерархию задач, полученную в результате выполнения примера из раздела [«Использование и принцип работы конфигурации»](#), можно посмотреть [здесь](#).

Для определения различных сущностей будем использовать термины *задача* и *проект*. Никаких принципиальных отличий между задачами и проектами нет, такая терминология используется только для того, чтобы показать наличие внутренней структуры у проектов и ее отсутствие у задач.

Рассмотрим используемую терминологию:

Процессы используются для определения жизненного цикла задач в TrackStudio. Они позволяют настраивать права пользователей на изменение состояния задачи и содержат набор свойств: приоритеты, типы пользовательских сообщений, переходы между состояниями и настраиваемые поля.

Категории предоставляют механизм, посредством которого процессы связываются с задачами, а также предоставляют правила доступа для любой задачи, созданной на основе категории. Один и тот же процесс может присутствовать в нескольких категориях.

Процессы и категории

В данной конфигурации определены следующие виды процессов (не считая процесса по умолчанию – «Папка») и категорий:

Процесс	Категория
Объект имущества	Объект имущества
Заявка на покупку	Заявка на покупку
Заявка на получение	Заявка на получение
Пользователь	Пользователь
Ремонт	Ремонт
Расходные материалы	Расходные материалы

Обзор конфигурации

В этом разделе рассмотрим общие принципы работы с конфигурацией, порядок действий и кто их должен выполнять. Имена работников организации, названия задач и т. п. не конкретизируются. Должности работников соответствуют группам, описанным в разделе [«Пользователи»](#). В данной конфигурации названия процессов и категорий совпадают, но следует помнить, что в общем случае это не так.

Задача конфигурации – обеспечить автоматизированное управление объектами имущества, их жизненный цикл реализует процесс: «Объект имущества». Рассмотрим его.

Данный процесс обладает следующими состояниями, и настраиваемыми полями:

Состояния:

- Ожидается покупка
- Новый
- На складе
- В эксплуатации
- Сломан
- В ремонте
- Ремонту не подлежит
- Утилизирован

Настраиваемые поля:

- Инвентарный номер

Рассмотрим переход задачи из одного состояния в другое. Задача изменяет свой статус в зависимости от состояния реального объекта. Так же будут рассмотрены сопутствующие процессы, реализованные в задачах категории «Заявка на приобретение» и «Заявка на получение».

Как правило, объект имущества появляется на предприятии в результате покупки. Для приобретения объекта необходимо подать соответствующую заявку, т.е. создать задачу, категории «Заявка на приобретение» (далее заявка). Эта категория реализует процесс «Заявка на приобретение», имеющий следующие состояния:

Состояния:

- Новая
- Принята
- Отклонена
- Выполнена

Настраиваемые поля:

- Объект
- Склад
- Количество

Создать задачу категории «Заявка на приобретение» могут работники организации, относящиеся к 3 группам:

- *Кладовщик.* Персонал, относящийся к данной группе, подает заявки на приобретение, если объектов определенного типа на складе либо мало, либо вообще нет. А также, при наличии большого количества заявок на уже выданные объекты.
- *Зав. складом.* Персонал, относящийся к данной группе, подает заявки на приобретение объектов нового типа.
- *Менеджер.* Персонал, относящийся к данной группе, подает заявки на приобретение, например, проявив инициативу, и просмотрев содержимое складов.

Работник, подающий заявку, должен определиться с характеристиками необходимого объекта и составить их описание. Здесь есть два варианта. Они представлены ниже:

- Объект покупки может быть описан при создании заявки в поле «Описание».
- Объект покупки может быть описан (рекомендуется использовать этот метод оформления заявки) с помощью созданной и прикрепленной к заявке задачи категории «Объект имущества». Эта задача, после создания, находится в состоянии «Ожидается покупка», в этом состоянии следует прикреплять ее к заявке. Для одной заявки следует определять только одну задачу, при наличии нескольких прикрепленных задач, будет сохранена только первая.

В заявке должен быть указан ее приоритет, необходимое количество объектов покупки и склад хранения. Также могут быть указаны причины (основания) подачи заявки.

После оформления, заявка попадает к зав. складом. Рассмотрев заявку, он обязан либо отклонить ее (указав в резолюции причину), либо принять. Заявка переходит в соответствующее состояние («Отклонена» либо «Принята»).

После того как заявка принята зав. складом она «передается» менеджеру по закупкам, который является непосредственным исполнителем (он также может отклонить заявку, указав причину в резолюции). Выполнив необходимые действия по покупке объекта, менеджер по закупкам переводит заявку в состояние «выполнена». Объект приобретен. Если в заявке был указан конкретный объект, ожидающий покупки, он автоматически (с помощью скрипта, см. раздел [«Скрипты»](#)) переводится в следующее состояние по ходу своего жизненного цикла: «Новый». Если в поле «Количество» указано число больше одного (n), соответствующий проект будет скопирован n - 1 раз.

Объект имущества в состоянии «Новый», как и соответствующий ему реальный объект, перед дальнейшим использованием должен быть помечен инвентарным номером (через инвентарный номер

осуществляется связь реального объекта и соответствующей задачи), после чего передан на склад. Это обязанность зав. складом. Задача переводится в состояние «На складе».

На соответствующем складе объект находится «под присмотром» кладовщика, пока на него не поступит заявка. Эта заявка – объект категории «Заявка на получение» (далее заявка). Заявка на получение практически полностью аналогична заявке на приобретение. Однако есть некоторые различия.

- В заявке на получение отсутствует поле «количество». Если требуемых объектов несколько соответствующие задачи заносятся в поле «Объект» заявки. В одной заявке следует указывать только задачи, относящиеся к одному складу. Указываемые задачи должны находиться в состоянии «На складе».
- Заявку на получение подают работники с действующей группой *сотрудник*.
- Непосредственным исполнителем заявки является кладовщик.

При поступлении заявки, кладовщик находит указанный в ней объект(ы) на складе (если в заявке нет указания на конкретный объект, объект подбирается исходя из предоставленного описания) и передает его автору заявки. Задачу соответствующей заявки он должен перевести в состояние «Выполнена». Прикрепленные в поле «Объект» задачи (если таковые имеются) автоматически (с помощью скрипта, см. раздел [«Скрипты»](#)) будут переведены в состояние «В эксплуатации».

Если объект имущества, находящийся у сотрудника, не используется, он должен быть возвращен на склад. Сотрудник передает объект кладовщику. Кладовщик, проверив объект и убедившись в его исправности, переводит соответствующую задачу в состояние «На складе». Объект помещается на склад для дальнейшего хранения.

Что же происходит в том случае, если объект неисправен? Предположим, произошла поломка объекта имущества. Соответствующая задача переводится в состояние «Сломан» тем, кто в данный момент несет за сломавшийся объект ответственность. Приведем таблицу. Колонка **состояния** содержит состояния, из которых задача может быть переведена в состояние «Сломан». Колонка **группа ответственного** содержит групп ответственного для задачи в соответствующем состоянии:

Состояние	Группа ответственного
На складе	Кладовщик
В эксплуатации	Сотрудник

Описание неисправности производится либо в сообщении «Обнаружена поломка», либо в сообщении «Заметка» (доступно только в состоянии «Сломан»). Мастер регулярно просматривает подзадачи проекта «Склад ИТ», и, обнаружив одну из них в состоянии «Сломан», переводит ее в состояние «В ремонте» (реальный объект должен быть передан со склада в мастерскую).

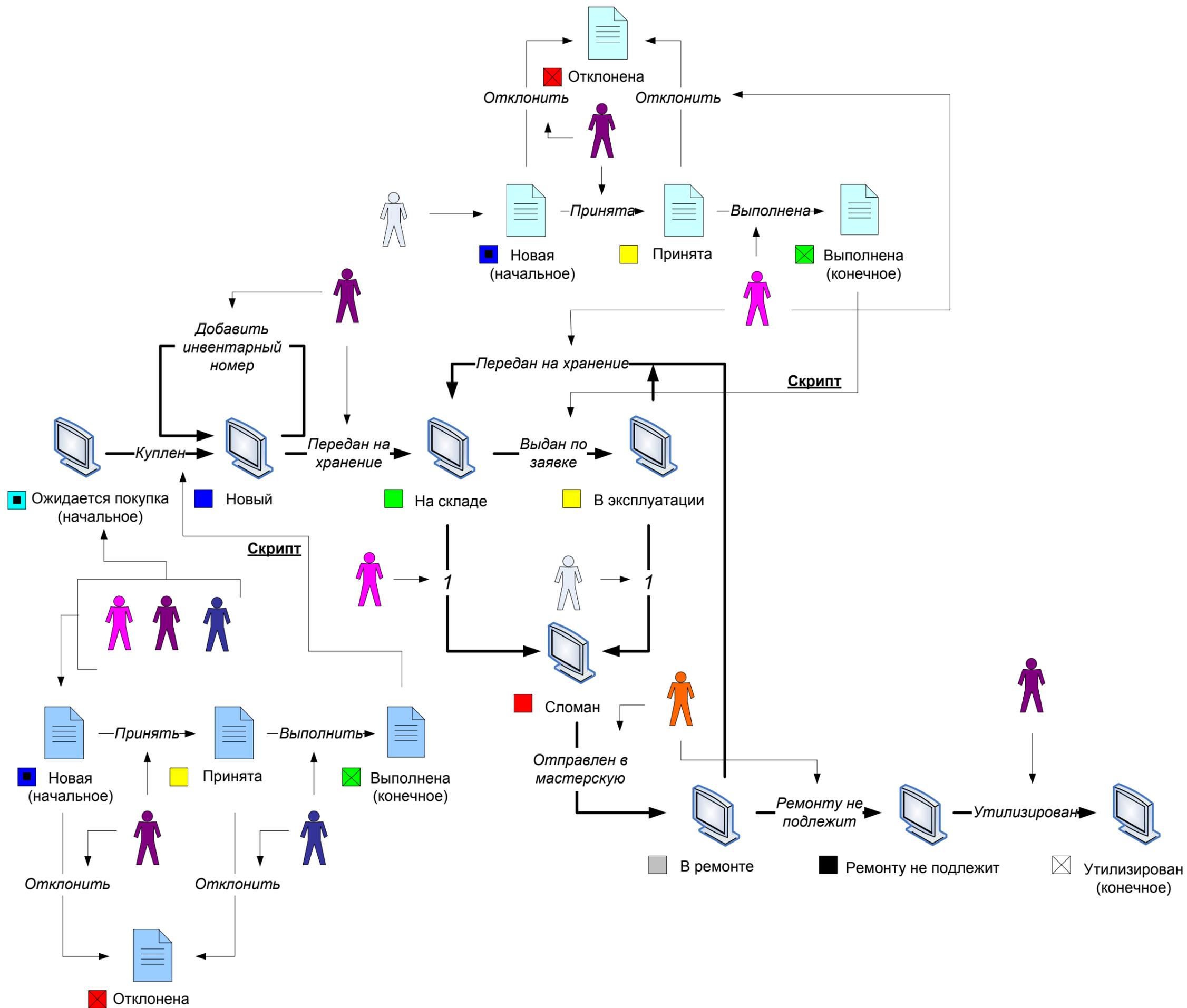
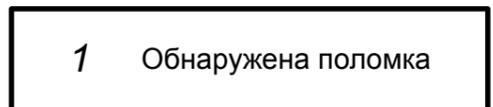
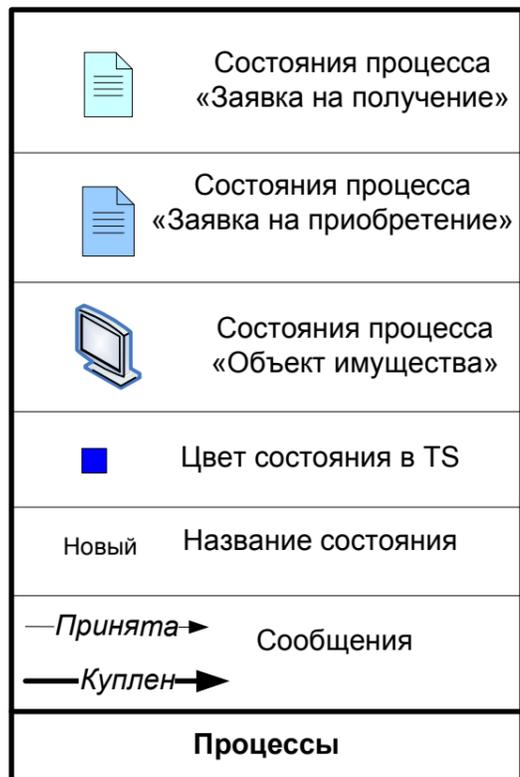
После ремонта мастер передает объект на склад, кладовщик переводит соответствующую задачу в состояние «На складе».

Кроме того, мастер может перевести задачу в состояние «Ремонту не подлежит». Ему следует это сделать в том случае, если (в скобках указана резолюция для сообщения «Ремонту не подлежит»):

- Поломка не может быть устранена (резолюция «Ремонту не подлежит»)
- Ремонт обойдется дороже покупки нового аналогичного объекта (резолюция «Ремонт нерентабелен»)
- Объект морально устарел и ремонт не имеет смысла (Резолюция «Объект устарел»)

Задача в состоянии «Ремонту не подлежит», после утилизации самого объекта, должна быть переведена в состояние «Утилизирован» (действие выполняется зав. складом).

Диаграммы соответствующих процессов представлены ниже:



Саморегистрация

Иногда очень удобно предоставить некоторым группам пользователей право самим регистрироваться в TrackStudio без участия администратора. В этом случае при первом входе в систему появляется окно с формой регистрации, где пользователь может указать свой логин, имя пользователя, адрес электронной почты и другие параметры. После регистрации можно войти в систему под созданным логином и полученным по электронной почте паролем.

В данной конфигурации саморегистрация используется для регистрации сотрудников предприятия, которые в дальнейшем смогут оформлять заявки на получение оборудования. После регистрации сотрудникам присваивается группа *сотрудник*, и они попадают в подчинение к **Керберу Псоевичу Демину**.

Фильтры

Фильтры используются для отображения проектов или задач, объединенных общим свойством. В данной конфигурации фильтры используются в качестве примера при отображении заявок.

Скрипты

Скрипты используются для вычисления настраиваемых полей, задания триггеров (триггер – это специализированный скрипт, который автоматически срабатывает до, вместо или после определенно действия) и определения правил импорта из CSV файлов. Для написания скриптов используется Java-подобный язык. Он позволяет решать задачи разной сложности: от простых математических операций с полями задач до реализации полноценных алгоритмов обработки данных с использованием циклов и ветвлений. В данной конфигурации скрипты используются для создания сообщений, «выпадающих списков» и т.п.

Использование и принцип работы конфигурации

Данный вопрос лучше всего рассмотреть на примере, охватывающем все стадии жизни объекта имущества.

Объект - LCD монитор с диагональю 22 дюйма (далее монитор).

1. Оформление заявки на приобретение, создание задачи для объекта монитор

Подать заявку на приобретение может персонал, относящийся к 3 группам: зав. складом, кладовщик или менеджер по закупкам, исходя из количества подобных объектов (мониторов) на складе ИТ. Пусть кладовщик склада ИТ (Тихон) обнаружил нехватку мониторов. Он должен предпринять следующие действия:

- Создать в проекте **мониторы** (подпроект проекта Склад ИТ, созданный для объединения всех задач соответствующих мониторам) задачу категории «*объект имущества*» с названием *LG. Проекты → Склад → Склад ИТ → Мониторы → Создать проект или задачу*. Ответственной нужно назначить Наину Киевну Горыныч – менеджера по закупкам.

Свойства	
Название	LG
Код	
Категория	Объект имущества
Состояние	<input checked="" type="checkbox"/> Ожидается покупка
Приоритет	
Автор	Тихон
Ответственный	Наина Киевна Горыныч
Сделать до	<input type="text"/>
Бюджет	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> сс
Инвентарный номер *	

Описание	
<p>Диагональ:</p> <p>- 22 дюйма.</p> <p>Тип:</p> <p>- LCD.</p>	

- Создать в проекте заявки на приобретение задачу категории «заявка на покупку» с названием *монитор* (далее заявка), как показано на следующем рисунке (**Проекты → Закупки и распределение → Заявки на приобретение → Создать проект или задачу**).

Свойства	
Название	Монитор
Код	
Категория	Заявка на приобретение
Состояние	<input checked="" type="checkbox"/> Новая
Приоритет	Средний
Автор	Тихон
Ответственный	Модест Матвеевич Камноедов
Сделать до	<input type="text"/>
Бюджет	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> сс
Количество *	1
Объект	#190
Склад *	Склад ИТ #82 <input type="text"/> Склад ИТ #82

Описание	
<p>Прошу предоставить для склада ИТ следующий объект:</p> <p>- монитор.</p> <p>Основания:</p> <p>- нехватка.</p>	

Необходимо заполнить следующие поля: обязательные поле *склад* и *количество*; необязательное поле *объект* (для этого и был проделан предыдущий шаг). Желательно заполнить поле описание, как показано на предыдущем рисунке. Ответственный Модест Матвеевич Камноедов.

Далее зав. складом (Модест Матвеевич Камноедов) рассматривает заявку. Его задача принять ее, или отклонить (*Проекты → Заявки на приобретение → Заявки на покупку → Монитор → Создать сообщение*):

Создать сообщение				
Тип сообщения	Описание	Следующее состояние	Ответственный	Резолюция
<input type="radio"/> Отклонить	Заявка отклонена зав. складом	<input checked="" type="checkbox"/> Отклонена	Тихон	Нет денег
<input checked="" type="radio"/> Принять	Заявка рассмотрена	<input type="checkbox"/> Принята	Наина Киевна Горыныч	
Приоритет	Средний			
Сделать до				
Бюджет	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> сс			
Потрачено времени	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> сс			00 hh 00 mm 19 ss <input type="button" value="Stop"/> <input type="button" value="Set"/>

В нашем случае заявка принята. На этом процесс подачи заявки завершен.

2. Выполнение заявки на приобретение, создание инвентарного номера

Менеджер по закупкам (Наина Киевна Горыныч), получив заявку в свое распоряжение, приобретает монитор и передает его на склад. Переводит заявку в состояние «выполнена» (*Проекты → Заявки на приобретение → Заявки на покупку → Монитор → Создать сообщение*):

Создать сообщение				
Тип сообщения	Описание	Следующее состояние	Ответственный	Резолюция
<input checked="" type="radio"/> Выполнить	Заявка выполнена	<input checked="" type="checkbox"/> Выполнена	Тихон	
<input type="radio"/> Заметка	Заметка	<input type="checkbox"/> Принята	Наина Киевна Горыныч	
<input type="radio"/> Отклонить	Заявка отклонена менеджером по закупкам	<input checked="" type="checkbox"/> Отклонена	Тихон	Деньги не выделены
Приоритет	Средний			
Сделать до				
Бюджет	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> сс			
Потрачено времени	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> сс			00 hh 00 mm 19 ss <input type="button" value="Stop"/> <input type="button" value="Set"/>

Прикрепленный к заявке объект автоматически (с помощью [скрипта](#)) переводится в состояние «новый».

Новый монитор должен быть проверен и помечен инвентарным номером, это функция Модеста Матвеевича Камноедова (зав. склада). Последовательность действий следующая:

- Заполнить поле *инвентарный номер* в проекте **LG** сообщением «добавить инвентарный номер» (*Проекты → Склад → Склад ИТ → Мониторы → LG → Задача → Создать сообщение*).

Создать сообщение					
Тип сообщения	Описание	Следующее состояние	Ответственный	Резолюция	
<input checked="" type="radio"/> Добавить инвентарный номер	Данным сообщением добавляется инвентарный номер	<input checked="" type="checkbox"/> Новый	Модест Матвеевич Камноедов		
<input type="radio"/> Передан на хранение	Новый объект, объект после ремонта или использования, пройдя необходимые проверки, передается под ответственность кладовщика	<input type="checkbox"/> На складе	Тихон		
Инвентарный номер *	ИТ-М-1				
Сделать до					
Бюджет	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> cc				
Потрачено времени	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> cc			00 hh 32 mm 46 ss	<input type="button" value="Stop"/> <input type="button" value="Set"/>

Также это действие можно выполнить при создании сообщения «передан на хранение» (см. следующий пункт).

- Передать монитор под ответственность кладовщика Тихона (*Проекты → Склад → Склад ИТ → Мониторы → LG → Создать сообщение*):

Создать сообщение					
Тип сообщения	Описание	Следующее состояние	Ответственный	Резолюция	
<input type="radio"/> Добавить инвентарный номер	Данным сообщением добавляется инвентарный номер	<input checked="" type="checkbox"/> Новый	Модест Матвеевич Камноедов		
<input checked="" type="radio"/> Передан на хранение	Новый объект, объект после ремонта или использования, пройдя необходимые проверки, передается под ответственность кладовщика	<input type="checkbox"/> На складе	Тихон		
Инвентарный номер *	ИТ-М-1				
Сделать до					
Бюджет	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> cc				
Потрачено времени	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> cc			00 hh 33 mm 31 ss	<input type="button" value="Stop"/> <input type="button" value="Set"/>

Монитор прибыл по назначению, на соответствующий склад. На этом жизненный цикл заявки на приобретение завершается.

3. Подача и удовлетворение заявки на получение

Предположим сотруднице предприятия (Стелле) необходимо получить новый монитор. Для этого ей необходимо создать заявку на получение (далее заявка), заполнив следующие поля (поле - значение): *категория – Заявка на получение; название – Монитор; ответственный – Модест Матвеевич Камноедов; склад – Склад ИТ #82; объект – LG (#163). Проекты → Заявки на приобретение → Заявки на получение → Создать проект или задачу*. Кроме того, Стелла должна заполнить описание заявки:

Свойства	
Название	Заявки на получение
Код	
Категория	Заявка на получение
Состояние	<input checked="" type="checkbox"/> Новая
Приоритет	Средний
Автор	Стелла
Ответственный	Модест Матвеевич Камноедов
Сделать до	<input type="text"/>
Бюджет	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> сс
Объект	#190
Склад *	Склад ИТ #82 <input type="text"/> Склад ИТ #82

Описание
<p>Прошу предоставить мне <i>Стелле</i> в пользование:</p> <p>- монитор.</p> <p>Желательно:</p> <p>- LCD.</p> <p>Основания:</p> <p>Поломка ранее используемого монитора.</p>

Данная заявка после создания должна быть принята зав. складом. Ответственный – кладовщик соответствующего склада (Тихон).

Создать сообщение				
Тип сообщения	Описание	Следующее состояние	Ответственный	Резолюция
<input type="radio"/> Отклонить	Заявка отклонена зав. складом	<input checked="" type="checkbox"/> Отклонена	Стелла	
<input checked="" type="radio"/> Принять	Заявка рассмотрена	<input type="checkbox"/> Принята	Тихон	
Приоритет	Средний			
Сделать до	<input type="text"/>			
Бюджет	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> сс			
Потрачено времени	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> сс		00 hh 00 mm 08 ss <input type="button" value="Stop"/> <input type="button" value="Set"/>	

Кладовщик просматривает поданные заявки (для удобства организованы [фильтры](#) заявок по складам) и в случае наличия заявки, относящейся к его складу, выполняет следующие действия:

- Просматривает заявку, если он способен ее удовлетворить создает сообщение *выполнить*, представленное на следующем рисунке (**Проекты → Заявки на приобретение → Заявки на получение → Монитор → Создать сообщение**).

Создать сообщение				
Тип сообщения	Описание	Следующее состояние	Ответственный	Резолюция
<input checked="" type="radio"/> Выполнить	Заявка выполнена	<input checked="" type="checkbox"/> Выполнена	Стелла	
<input type="radio"/> Заметка	Заметка	<input type="checkbox"/> Принята	Тихон	
<input type="radio"/> Отклонить	Заявка отклонена кладовщиком	<input checked="" type="checkbox"/> Отклонена	Стелла	
Приоритет	Средний			
Сделать до	<input type="text"/>			
Бюджет	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> сс			
Потрачено времени	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> сс			00 hh 01 mm 51 ss <input type="button" value="Stop"/> <input type="button" value="Set"/>

В противном случае создает сообщение *отклонить*. Ответственной в обоих случаях назначается автор заявки Стелла. Задача, соответствующая монитору, автоматически (с помощью [скрипта](#)) переводится в состояние «В эксплуатации», сам монитор передается Стелле.

Заявка удовлетворена.

Действия по возвращению монитора подробно рассматриваться не будут, они включают в себя следующие этапы:

- Стелла передает монитор кладовщику склада ИТ (Тихону).
- Кладовщик Тихон, проверив исправность монитора, переводит задачу **LG** в состояние «на складе» сообщением «передан на хранение»: **Проекты → Склад → Склад ИТ → Мониторы → LG → Задача → Создать сообщение** (ответственный Тихон).

4. Обнаружение неисправности, ремонт

Предположим, после возвращения монитора на склад кладовщик Тихон обнаружил неисправность – монитор не включается. Производятся следующие действия:

- Тихон переводит проект **LG** в состояние «сломан»: **Проекты → Склад → Склад ИТ → Мониторы → LG → Создать сообщение** (ответственный Тихон). Неисправность описывается в сообщении.

Создать сообщение				
Тип сообщения	Описание	Следующее состояние	Ответственный	Резолюция
<input type="radio"/> Выдан по заявке	Объект выдается по заявке	<input checked="" type="checkbox"/> В эксплуатации	Стелла	
<input checked="" type="radio"/> Обнаружена неисправность	Обнаружена неисправность	<input checked="" type="checkbox"/> Сломан	Тихон	
Сделать до	<input type="text"/>			
Бюджет	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> сс			
Потрачено времени	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> сс			00 hh 02 mm 42 ss <input type="button" value="Stop"/> <input type="button" value="Set"/>

Неисправность:

- Не включается.

Мастер склада ИТ (Александр Привалов), обнаружив задачу в состоянии «сломан», предпринимает следующие шаги:

- Создает сообщение «отправлен в мастерскую», чем переводит проект **LG** в состояние «в ремонте» (ответственный Александр Привалов).

Создать сообщение				
Тип сообщения	Описание	Следующее состояние	Ответственный	Резолюция
<input type="radio"/> Заметка	Заметка	<input checked="" type="checkbox"/> Сломан	Тихон	
<input checked="" type="radio"/> Отправлен в мастерскую	Объект передается в ремонтные мастерские	<input checked="" type="checkbox"/> В ремонте	Александр Привалов	
Сделать до	<input type="text"/>			
Бюджет	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> cc			
Потрачено времени	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> cc			00 hh 00 mm 18 ss <input type="button" value="Stop"/> <input type="button" value="Set"/>

- Начав ремонт и придя к выводу о нерентабельности, переводит задачу **LG** в состояние «ремонту не подлежит». Причина должна быть указана в резолюции или описании (ответственный выбирается из соображений возможного дальнейшего использования монитора: либо Александр Привалов, тогда монитор будет разобран на запасные части; либо Тихон, тогда монитор может быть утилизирован):

Создать сообщение				
Тип сообщения	Описание	Следующее состояние	Ответственный	Резолюция
<input checked="" type="radio"/> Ремонту не подлежит	Объект ремонту не подлежит и может быть утилизирован	<input checked="" type="checkbox"/> Ремонту не подлежит	Тихон	Ремонт нерентабелен
Сделать до	<input type="text"/>			
Бюджет	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> cc			
Потрачено времени	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> cc			00 hh 01 mm 13 ss <input type="button" value="Stop"/> <input type="button" value="Set"/>

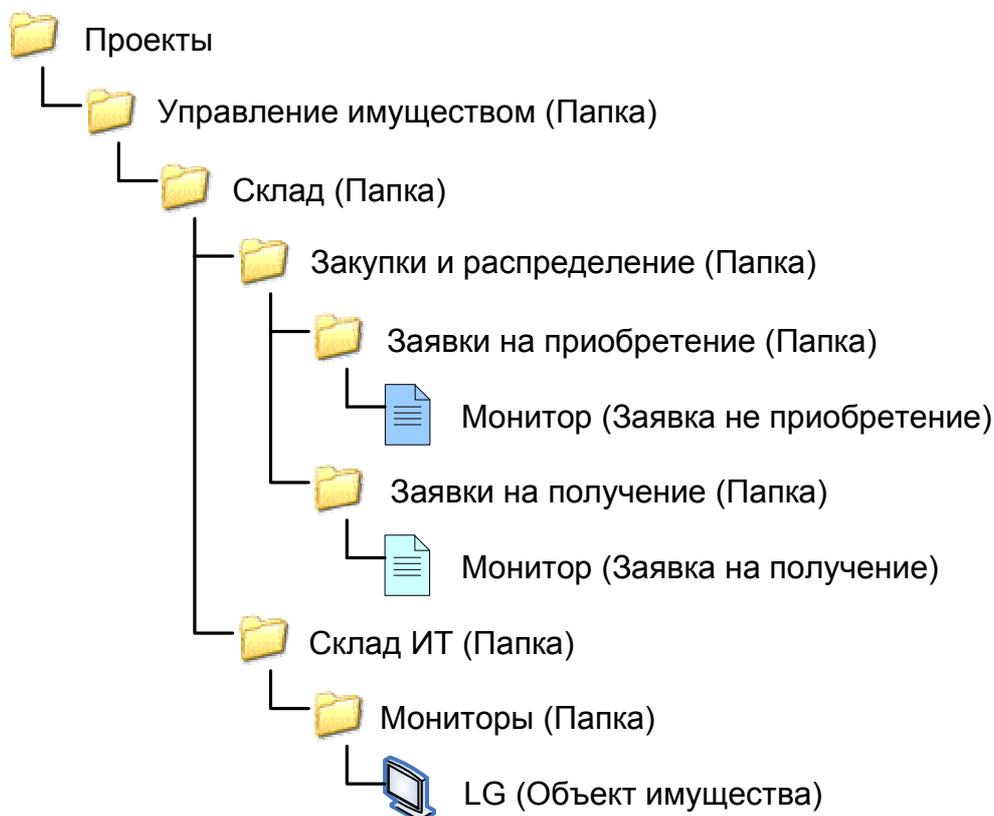
5. Заключительный этап жизни объекта имущества.

Проект **LG** в состоянии «ремонту не подлежит» может быть переведен в состояние «утилизирован», это в праве сделать только зав. складом Модест Матвеевич Камноедов:

Создать сообщение				
Тип сообщения	Описание	Следующее состояние	Ответственный	Резолюция
<input checked="" type="radio"/> Утилизирован	Объект утилизирован	<input checked="" type="checkbox"/> Утилизирован	Модест Матвеевич Камноедов	
Сделать до	<input type="text"/>			
Бюджет	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> cc			
Потрачено времени	<input type="text"/> чч <input type="text"/> мм <input type="text"/> cc			00 hh 00 mm 13 ss <input type="button" value="Stop"/> <input type="button" value="Set"/>

Сам монитор должен быть разобран или выброшен.

Иерархия задач, полученная в ходе выполнения примера, представлена ниже:



Настройка конфигурации

1. Процессы

Процессы создаются для текущего проекта (задачи) и доступны только в нем самом и его потомках. Процессы могут создаваться только работниками, относящимися к группам, наделенным соответствующими правами (в данной конфигурации это группа «Администратор»).

Для создания процесса нужно выполнить следующие действия. Перейти к проекту (задаче), для которой создается процесс. Удобно выполнить этот шаг, используя дерево проектов. Затем выбрать пункт меню *Текущая задача* → *Процессы...* → *Создать процесс*. Ввести название процесса. После этого необходимо последовательно определить *свойства, приоритеты, состояния, типы сообщений и настраиваемые поля*, перемещаясь по соответствующим вкладкам и пользуясь подсказками.

Для редактирования процесса необходимо выбрать редактируемый процесс и нажать кнопку «Редактировать».

Для перемещения процесса вниз по дереву проектов можно использовать возможность клонирования. Необходимо перейти к потомку проекта, для которого определен процесс. Затем выбрать пункт меню *Текущая задача* → *Процессы...*, отметить необходимый процесс и нажать кнопку «Клонировать». Исходный процесс может быть удален. Помните, нельзя поднять процесс вверх по дереву задач! Вам придется полностью переопределить процесс. В таблице представлены процессы и проекты, для которых они определены:

Процесс	Проект
Объект имущества	Склад ИТ
Заявка на покупку	Заявки на покупку
Заявка на получение	Заявки на получение

Пример: Создание процесса «Заявка на приобретение».

- Войдите в систему под учетной записью администратора отдела управления имуществом (ayanus/ayanus)

TrackStudio Login Page

Please enter your account information.

TrackStudio Login Page

Login	ayanus
Password	••••••

- Создайте процесс, связанный с проектом «Заявки на приобретение»
 - Перейдите к проекту «Заявки на приобретение» с помощью дерева задач
 - В главном меню осуществите переход *Текущая задача → Процессы...*
 - Для создания процесса перейдите по ссылке *Создать процесс*
 - Введите название процесса: «Заявка на приобретение» и нажмите *Сохранить*

Свойства	
Название	Заявка на приобретение
Связан с	<input checked="" type="checkbox"/> Заявки на приобретение

- Настройте процесс
 - Для создания приоритетов перейдите на вкладку *Приоритеты*

Обзор
Свойства
Приоритеты
Состояния
Типы сообщений
Настраиваемые поля

Подсказка
 Optional: Используйте приоритет для указания важности задачи. Для того чтобы указать или изменить приоритет задачи отредактируйте ее или добавьте сообщение.

▶ Создать приоритет

Приоритеты				
	Название	Описание	Порядок	По умолчанию
<input type="checkbox"/>	Низкий		1	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Средний		2	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Высокий		3	<input type="checkbox"/>

- Для создания состояний перейдите на вкладку *Состояния*

Обзор Свойства **Приоритеты** Состояния **Типы сообщений** Настраиваемые поля

Подсказка
Создайте состояния в которых может находится задача. Примеры состояний задачи: *new, resolved, closed*. Среди созданных состояний задачи укажите **Начальное** состояние. При создании задачи система автоматически переводит задачу в начальное состояние. Затем укажите **Конечные** состояния задачи. Если задача будет переведена в конечное состояние, то система автоматически установит для нее дату закрытия. Вы можете указать несколько конечных состояний или не указывать их вообще. В дальнейшем начальное состояние будет отмечаться знаком **·** внутри цветного квадрата, а конечные состояния - знаком **x**

▶ **Создать состояние**

Состояния

<input type="checkbox"/>	Состояние	Цвет	Начальное	Конечное
<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Выполнена"/>	<input type="color" value="#11ff00"/> <input type="text" value="#11ff00"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Новая"/>	<input type="color" value="#0011f9"/> <input type="text" value="#0011f9"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Отклонена"/>	<input type="color" value="#ff0000"/> <input type="text" value="#ff0000"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="Принята"/>	<input type="color" value="#eeff00"/> <input type="text" value="#eeff00"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Для создания сообщений перейдите на вкладку **Типы сообщений**

Обзор Свойства **Приоритеты** Состояния **Типы сообщений** Настраиваемые поля

Подсказка
Для перевода задач из одного состояния в другое пользователь должен создать сообщение и указать тип сообщения. Тип сообщения определяет переход, условия перехода и конечное состояние задачи. Тип сообщения обычно является глаголом (например, *resolve, close*).

✎ **Создать тип сообщения**

Типы сообщений

<input type="checkbox"/>	Тип сообщения	Описание	По умолчанию
<input type="checkbox"/>	<input type="color" value="#11ff00"/> Выполнить	Заявка выполнена	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="color" value="#11ff00"/> Заметка	Заметка	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="color" value="#11ff00"/> Отклонить	Заявка отклонена зав. складом	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="color" value="#11ff00"/> Отклонить	Заявка отклонена менеджером по закупкам	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="color" value="#11ff00"/> Принять	Заявка рассмотрена	<input type="checkbox"/>

- Для создания настраиваемых полей для процесса перейдите на вкладку **Настраиваемые поля**

[Обзор](#)[Свойства](#)[Приоритеты](#)[Состояния](#)[Типы сообщений](#)[Настраиваемые поля](#)**Подсказка**

Optional: Создайте настраиваемые поля для задач с текущим процессом.

▶ Создать настраиваемое поле

Настраиваемые поля

<input type="checkbox"/>	Заголовок	Порядок	Тип	По умолчанию	Скрипт	Обязательное поле
<input type="checkbox"/>	 Количество	0	Целое	1	Н/Д	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	 Объект	1	Задача		Н/Д	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	 Склад	2	Строка		Н/Д	<input checked="" type="checkbox"/>

[Удалить](#)

- Проверьте созданный процесс, перейдя на вкладку **Обзор**

Подсказка

Проверьте настройки процесса. Поведение любой задачи в системе определяется через процесс, к которому относится задача. Процесс позволяет вам задать правила изменения состояний задачи. Процесс содержит приоритеты, состояния, типы сообщений, переходы, триггеры и настраиваемые поля. Для назначения процесса для задачи используйте категорию задачи.

Для создания процесса:

- укажите **Название** процесса,
- **Optional:** укажите приоритеты, которые может иметь задача,
- создайте состояния, в которых может находиться задача,
- создайте типы сообщений для перевода задач из одного состояния в другое,
- для каждого типа сообщений определите переходы между состояниями задачи
- для каждого типа сообщений задайте разрешения
- **Optional:** создайте настраиваемые поля для задач использующих процесс

Свойства

Название	Заявка на приобретение
Связан с	<input checked="" type="checkbox"/> Заявки на приобретение

Приоритеты

Название	Описание	Порядок
Низкий		1
Средний		2
Высокий		3

Состояния

Состояния	<input type="checkbox"/> Новая <input checked="" type="checkbox"/> Выполнена <input type="checkbox"/> Принята <input type="checkbox"/> Отклонена
------------------	---

Типы сообщений

Название	Описание	Переходы
Выполнить	Заявка выполнена	<input type="checkbox"/> Принята -> <input checked="" type="checkbox"/> Выполнена
Заметка	Заметка	<input type="checkbox"/> Принята -> <input type="checkbox"/> Принята
Отклонить	Заявка отклонена зав. складом	<input type="checkbox"/> Новая -> <input type="checkbox"/> Отклонена
Отклонить	Заявка отклонена менеджером по закупкам	<input type="checkbox"/> Принята -> <input type="checkbox"/> Отклонена
Принять	Заявка рассмотрена	<input type="checkbox"/> Новая -> <input type="checkbox"/> Принята

Настраиваемые поля

Заголовок	Порядок	Тип	По умолчанию	Скрипт	Обязательное поле
Количество	0	Целое	1	Н/Д	<input checked="" type="checkbox"/>
Объект	1	Задача		Н/Д	<input type="checkbox"/>
Склад	2	Строка		Н/Д	<input checked="" type="checkbox"/>

[Построить граф процесса](#)

2. Категории

Категория связывает процесс с задачей, а также предоставляет механизм правил доступа к задачам, созданным на основе категории.

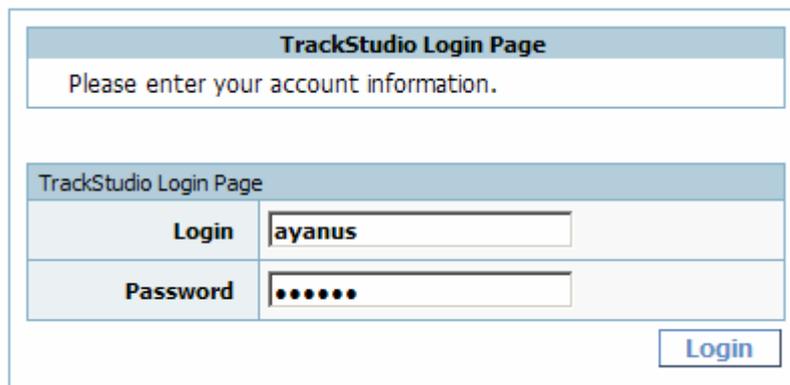
Поведение категорий в отношении области видимости аналогично процессу. Также дело обстоит и с правами пользователей, желающих создавать категории.

При создании категории для процесса необходимо выбрать проект, в котором определен необходимый процесс. Выбрать пункт меню **Текущая задача → Категории...** Ввести имя и процесс для создаваемой категории. Перемещаясь по вкладкам *свойства, отношения, триггеры, шаблоны, разрешения* ввести необходимые параметры. Следует отметить вкладку *отношения*. Здесь определяется, какие категории могут быть подкатегориями создаваемой категории. Процессы и определенные для них категории можно посмотреть в разделе «Процессы и категории».

Для редактирования категории необходимо выбрать редактируемую категорию и нажать кнопку «Редактировать».

Пример: Создание категории «Заявка на приобретение»

- Войдите в систему под учетной записью администратора отдела управления имуществом (ayanus/ayanus)



- Создайте категорию, связанную с проектом «Заявки на приобретение»
 - Перейдите к проекту «Заявки на приобретение» с помощью дерева задач
 - В главном меню осуществите переход **Текущая задача → Категории...**
 - Для создания категории перейдите по ссылке **Создать категорию**
 - Определите свойства категории как показано ниже и нажмите **Сохранить**

Свойства	
Название	<input type="text" value="Заявка на приобретение"/>
Процесс	<input type="text" value="Заявка на приобретение"/>
Связан с	<input checked="" type="checkbox"/> Заявки на приобретение
Необходим ответственный	<input checked="" type="checkbox"/>
Разрешено задавать группу в качестве ответственного	<input type="checkbox"/>

- Настройте свойства категории
 - Для определения триггеров перейдите на вкладку **Триггеры**

Обзор Свойства Отношения Триггеры Шаблон Разрешения

Подсказка
Используйте эту страницу для указания триггеров, запускаемых при создании или изменении задачи данной категории.

- BEFORE Триггер - действие, выполняемое до наступления события.
- INSTEAD OF Триггер - действие, выполняемое вместо события.
- AFTER Триггер - действие, выполняемое после наступления события.

Триггеры создания задачи

BEFORE Триггер	Проверка количества объектов при создании ▾
INSTEAD OF Триггер	Нет ▾
AFTER Триггер	Нет ▾

Триггеры редактирования задачи

BEFORE Триггер	Проверка количества объектов при редактировании ▾
INSTEAD OF Триггер	Нет ▾
AFTER Триггер	Нет ▾

[Сохранить](#)

- Для определения шаблона описания для задач данной категории перейдите на вкладку **Шаблоны**

Обзор Свойства Отношения Триггеры Шаблон Разрешения

Подсказка
Укажите шаблон описания для новой задачи.

Шаблон

▼

Прошу предоставить для склада *ИТ* следующий объект:

- монитор.

Основания:

- нехватка.

[Сохранить](#)

- Для определения разрешений перейдите на вкладку **Разрешения**

Подсказка

Укажите кто может создавать, просматривать, редактировать и удалять задачи данной категории. Также вы можете указать кто может быть назначен ответственным за вновь созданную задачу.

Разрешения

Группа	Может создавать	Может смотреть	Может редактировать	Может быть ответственным	Может удалять
Выбрать...	Выбрать...	Выбрать...	Выбрать...	Выбрать...	Выбрать...
Зав. кадрами	-----Нет-----	-----Нет-----	-----Нет-----	-----Нет-----	-----Нет-----
Зав. складом	-----Все-----	-----Все-----	Автор	-----Все-----	-----Нет-----
Кладовщик	-----Все-----	-----Все-----	Автор	-----Нет-----	-----Нет-----
Мастер	-----Нет-----	-----Нет-----	-----Нет-----	-----Нет-----	-----Нет-----
Менеджер по закупкам	-----Все-----	-----Все-----	Автор	-----Нет-----	-----Все-----
Сотрудник	-----Нет-----	-----Нет-----	-----Нет-----	-----Нет-----	-----Нет-----
администратор	-----Нет-----	-----Все-----	-----Нет-----	-----Нет-----	-----Нет-----

Сохранить

- Проверьте созданный процесс, перейдя на вкладку *Обзор*

Обзор	Свойства	Отношения	Триггеры	Шаблон	Разрешения
Подсказка					
Проверьте свойства текущей категории. Категории определяют тип задачи и используются для назначения задачам процессов.					
Свойства					
Название	Заявка на приобретение				
Процесс	Заявка на приобретение				
Связан с	<input checked="" type="checkbox"/> Заявки на приобретение				
Необходим ответственный	<input checked="" type="checkbox"/>				
Разрешено задавать группу в качестве ответственного	<input type="checkbox"/>				
Отношения					
Название	Процесс			Связан с	
Триггеры создания задачи					
BEFORE Триггер	Проверка количества объектов при создании				
INSTEAD OF Триггер	Нет				
AFTER Триггер	Нет				
Триггеры редактирования задачи					
BEFORE Триггер	Проверка количества объектов при редактировании				
INSTEAD OF Триггер	Нет				
AFTER Триггер	Нет				
Шаблон					
Прошу предоставить для склада ИТ следующий объект:					
- монитор.					
Основания:					
- нехватка.					
Разрешения					
Группа	Может создавать	Может смотреть	Может редактировать	Может быть ответственным	Может удалять
Зав. кадрами	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
Зав. складом	Все	Все	Автор	Все	Нет
Кладовщик	Все	Все	Автор	Нет	Нет
Мастер	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
Менеджер по закупкам	Все	Все	Автор	Нет	Все
Сотрудник	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
администратор	Нет	Все	Нет	Нет	Нет

3. Разрешения

В TrackStudio определена иерархическая система разрешений для пользователей. Это значит, что при «движении» от менеджеров к подчиненным, права могут ограничиваться, но не могут расширяться.

При создании группы пользователей администратор настраивает следующие группы разрешений:

- *Доступ к полям задачи* – здесь определяется, какие поля задач можно смотреть, а какие редактировать
- *Доступ к полям пользователей* – здесь определяется, какие свойства пользователей можно смотреть, а какие редактировать (редактировать можно только поля собственной учетной записи пользователя или учетных записей подчиненных)

- *Операции с задачами* – здесь определяется, какие операции с задачами можно производить, а какие нет
- *Операции с пользователями* – здесь определяется, какие операции с пользователями можно производить, а какие нет

Необходимо помнить, что эти разрешения непосредственно влияют на пользовательский интерфейс (наличие кнопок, пунктов меню и т.п.).

Пример: Создание группы пользователей «Зав. складом»

- Войдите в систему под учетной записью администратора отдела управления имуществом (ayanus/ayanus)

TrackStudio Login Page	
Please enter your account information.	
TrackStudio Login Page	
Login	ayanus
Password	•••••
Login	

- В главном меню выберите *Текущий пользователь* → *Группы...*
- Для создания группы перейдите по ссылке *Создать группу*
- Введите название создаваемой группы: «Зав. складом»
- Последовательно определите права группы
 - Для определения доступа к полям задач перейдите на вкладку *Доступ к полям задач*

[Обзор](#)[Свойства](#)[Доступ к полям задач](#)[Доступ к полям пользователей](#)[Операции с задачами](#)[Операции с пользователями](#)**Подсказка**

Укажите какие поля пользователи могут просматривать и редактировать.

Доступ к полям задач

Свойства задачи	Может смотреть	Может редактировать
Название задачи	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Код	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Категория	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Состояние	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Резолюция	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Приоритет	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Автор	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ответственный	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Дата создания	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Дата обновления	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Дата закрытия	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Сделать до	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Бюджет	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Потрачено времени	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Настраиваемые поля	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Описание	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

[Сохранить](#)

- Для определения доступа к полям пользователей перейдите на вкладку *Доступ к правам пользователей*

[Обзор](#)[Свойства](#)[Доступ к полям задач](#)[Доступ к полям пользователей](#)[Операции с задачами](#)[Операции с пользователями](#)**Подсказка**

Укажите какие поля пользователи могут просматривать и редактировать.

Доступ к полям пользователей

Свойства пользователя	Может смотреть	Может редактировать
Учетная запись	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Имя пользователя	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Полный путь	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Группа	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Компания	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
E-mail	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Телефон	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Локализация	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Часовой пояс	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Активный	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Действителен до	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Лицензировано пользователей	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Проект по умолчанию	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Шаблон e-mail по умолчанию	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Настраиваемые поля	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

- Для определения операций, выполняемых с задачами, перейдите на вкладку *Операции с задачами*

Операции с пользователями

Подсказка

Укажите какие закладки могут просматривать пользователи, какие кнопки и пункты меню они могут нажимать.

Операции с задачами

Задача	<input checked="" type="checkbox"/> Просмотр задач (viewTask) <input type="checkbox"/> Вырезать/вставить задачу (cutCopyPasteTask) <input type="checkbox"/> Рекурсивное копирование задач (recursivelyCopyTask) <input checked="" type="checkbox"/> Редактирование задач (editTask) <input checked="" type="checkbox"/> Создание задач (createTask) <input checked="" type="checkbox"/> Удаление задач (deleteTask) <input type="checkbox"/> Просмотр приложенных файлов (viewUploads) <input type="checkbox"/> Создание приложенных файлов (createUploads) <input type="checkbox"/> Удаление приложенных файлов (deleteUploads) <input checked="" type="checkbox"/> Просмотр сообщений для задач (viewMessage) <input checked="" type="checkbox"/> Создание сообщений для задач (createMessage) <input checked="" type="checkbox"/> Удаление сообщений для задач (deleteMessage)
Фильтры	<input type="checkbox"/> Просмотр фильтров для задач (viewTaskFilter) <input type="checkbox"/> Редактирование фильтров для задач (editTaskFilter) <input type="checkbox"/> Создание фильтров для задач (createTaskFilter) <input type="checkbox"/> Создание общих фильтров для задач (createPublicTaskFilter) <input type="checkbox"/> Удаление фильтров для задач (deleteTaskFilter) <input type="checkbox"/> Клонирование фильтров для задач (copyTaskFilter)

- Для определения операций, выполняемых с пользователями, перейдите на вкладку **Операции с пользователями**

Операции с пользователями

Подсказка

Укажите какие закладки могут просматривать пользователи, какие кнопки и пункты меню они могут нажимать.

Операции с пользователями

Пользователь	<input checked="" type="checkbox"/> Просмотр пользователя (viewUser) <input checked="" type="checkbox"/> Редактирование пользователя (самого себя) (editUserHimself) <input checked="" type="checkbox"/> Редактирование подчиненных пользователя (editUserChildren) <input checked="" type="checkbox"/> Создание пользователя (createUser) <input checked="" type="checkbox"/> Удаление пользователя (deleteUser) <input type="checkbox"/> Просмотр прав доступа пользователя (viewUserAd) <input type="checkbox"/> Просмотр флага получения оповещений (viewUserNotification) <input type="checkbox"/> Просмотр подписок на фильтры (viewUserSubscription) <input type="checkbox"/> Вырезать/вставить пользователя (cutPasteUser) <input checked="" type="checkbox"/> Изменение собственного пароля (editUserPasswordHimself) <input checked="" type="checkbox"/> Изменение паролей подчиненных пользователей (editUserChildrenPassword)
Фильтры	<input type="checkbox"/> Просмотр фильтров для пользователей (viewUserFilter) <input type="checkbox"/> Редактирование фильтров для пользователей (editUserFilter) <input type="checkbox"/> Создание фильтров для пользователей (createUserFilter) <input type="checkbox"/> Создание общих фильтров для пользователей (createPublicUserFilter) <input type="checkbox"/> Удаление фильтров для пользователей (deleteUserFilter) <input type="checkbox"/> Клонирование фильтров для пользователей (copyUserFilter)

- Проверьте созданную группу, перейдя на вкладку **Обзор**

Кроме того, пользователи могут быть ограничены в доступе к определенным проектам (задачам) посредством подключения пользователя (или целой группы) к той или иной ветке основного проекта. Для подключения пользователя к определенному проекту и всем его потомкам перейдите к этому

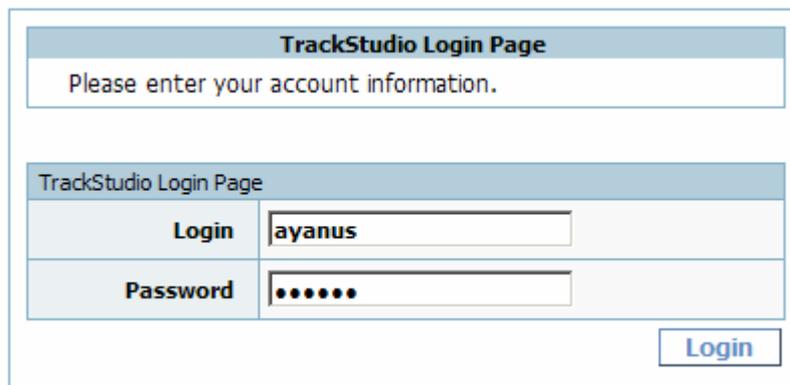
проекту, выберите пункт меню **Текущая задача → Правила доступа** и на вкладке *назначенные группы* создайте правило доступа.

При этом для каждого конкретного пользователя можно:

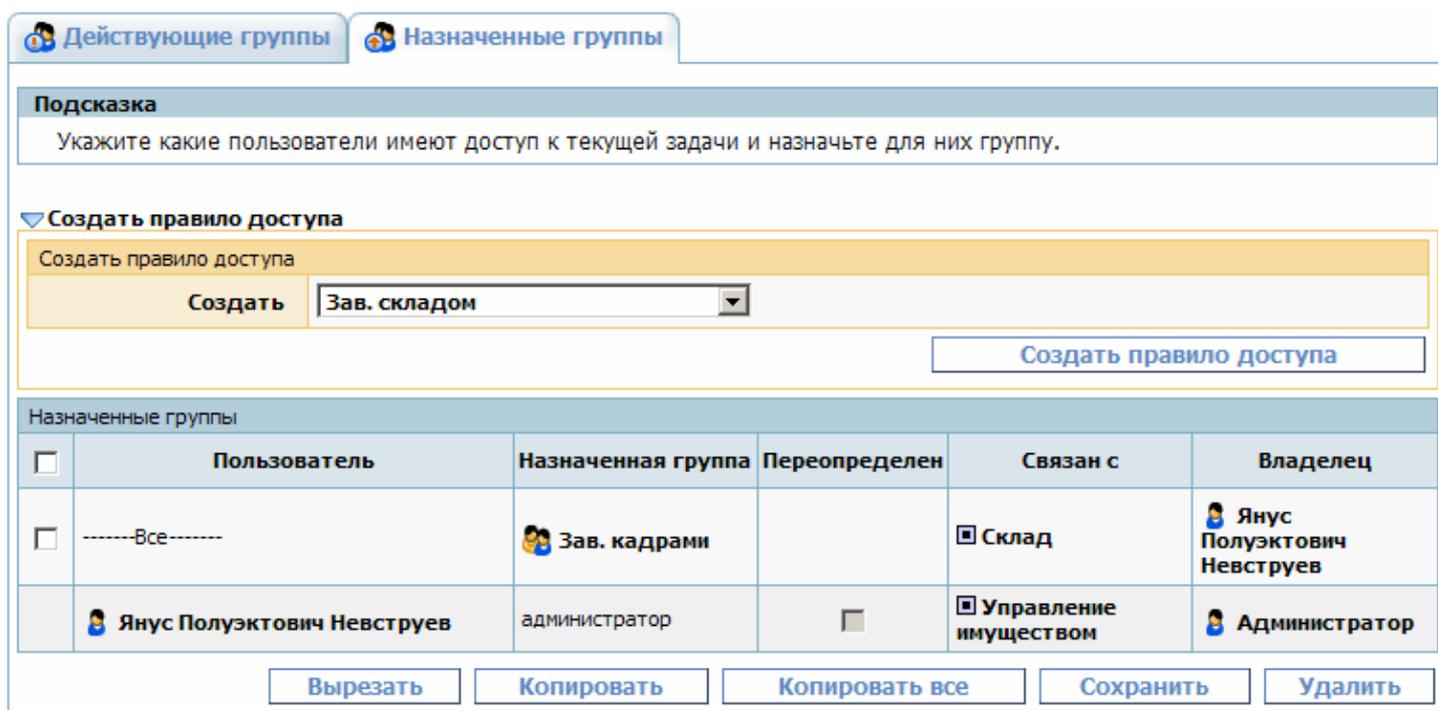
- Переопределить группу (действие собственной/базовой группы пользователя отменяется группой, назначенной ему в контексте данной задачи)
- Дополнить группу (пользователь входит в еще одну или несколько групп)
- И переопределить и дополнить группу

Пример: Подключение группы «Зав. складом» к проекту «Склад»

- Войдите в систему под учетной записью администратора отдела управления имуществом (ayanus/ayanus)



- Пользуясь деревом задач, перейдите к проекту «Склад»
- В главном меню осуществите переход **Текущая задача → Правила доступа**
- Перейдите на вкладку **Назначенные группы**
- Для создания правил доступа необходимо:
 - Кликнуть по **Создать правило доступа**
 - Указать группу «Зав. складом»
 - Нажать **Сохранить**



<input type="checkbox"/>	Пользователь	Назначенная группа	Переопределен	Связан с	Владелец
<input type="checkbox"/>	-----Все-----	Зав. кадрами		<input checked="" type="checkbox"/> Склад	Янус Полуэктович Невструев
	Янус Полуэктович Невструев	администратор	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Управление имуществом	Администратор

- Проверить подключенных пользователей на вкладке **Действующие группы**

Пользователи могут быть ограничены в правах на действия, совершаемые с проектами (задачами) определенной категории. Это можно сделать при создании категории на вкладке *разрешения*, где в виде матрицы представлены возможные действия с задачами данной категории (по горизонтали), и группы пользователей (по вертикали). Подробнее можно посмотреть [здесь](#).

Наконец, пользователи могут быть ограничены в правах на действия, производимые с сообщениями, и настраиваемыми полями процессов. Это можно сделать при создании или редактировании процесса (см. [здесь](#)).