

A simítást a **Simítás végrehajtása (Level Now)** gombbal végeztethetjük el.

Az eredmény ellenőrzése

A simítás végrehajtása után érdemes áttekinteni a létrejött állapotot, azt, hogy az mennyire felel meg nekünk, mennyire tükrözi eredeti céljainkat.

Az ellenőrzésnek kétféle módja van.

Az egyik az, hogy megfigyeljük a változásokat a **Tevékenységnézet Kezdsés (Start)** és **Befejezés (Finish)** celláira vonatkozóan. A program ugyanis eltérő (háttér)színnel jelöli a módosult cellák értékeit.

Az alábbiakban megnézhetjük a simítás előtti és utáni állapotot:



Figyeljük meg a megváltozott tartalmú cellákat a bal oldali részben!



A másik módja az ellenőrzésnek a grafikus áttekintés.

Ezt a **Simítási Gantt (Levelig Gantt)** nézetben tehetjük meg a legkönnyebben. Itt ugyanis nem csak az látható, hogy hova ütemezte át a program a tevékenységeket (kék színű téglalapok), hanem az is, hogy hol voltak a simítást megelőzően (zöld sávok).



Ebben a nézetben az is látható, hogy minek a segítségével oldotta meg a program a problémát. Ez a **Simítási késleltetés (Leveling Delay)** az, amit itt külön oszlopban láthatunk. A benne szereplő érték valós naptári napban adja meg az eredeti helyzethez képesti eltolás mértékét.

A **Simítási késleltetés (Leveling Delay)** értékei a grafikus részen az érintett kék sávok előtt jelennek meg keki színű vonalként. Ebben a nézetben a tartalékidők is ábrázolásra kerülnek a megfelelő tevékenységek után húzott kék színű vékony vonalak formájában, hogy segítsék a még megmaradó tartalékidők ütemezési felhasználását.

1. gyakorlat (050-010): Egyszerű erőforrásszint simítás

Az egyes tevékenységek helyzetét az ütemterven az erőforrások is befolyásolják.

Ha ugyanazt az erőforrást egy időben két tevékenységhez is hozzárendeltük, akkor túlterhelés lép fel, hiszen ugyanabban az időben egy ember egyszerre csak egy helyen lehet, illetve csak egy feladatot végezhet. Az ilyen problémáknak

többféle feloldási lehetősége is szokott lenni, és ezek közül kell kiválasztani azt a megoldást, amely a legkevésbé terheli az erőforrásokat, a költség-, illetve az időkereteket.

Vannak olyan esetek, amikor az efféle ütközéseket csak átütemezéssel tudjuk feloldani. A program maga is biztosít a számunkra ehhez segítséget. Most egy ilyen esetet vizsgálunk meg. Nyissuk meg ehhez a **TERHELÉS.A.MPP** állományt!

Kiindulás: TerhelésA.mpp

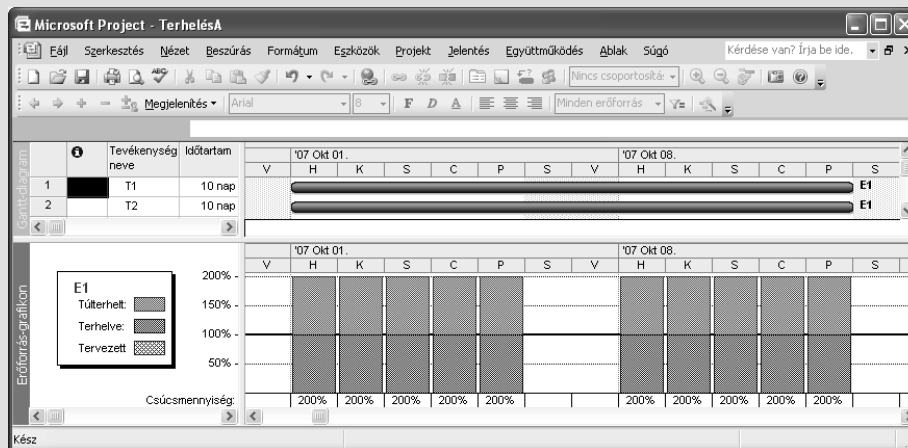
Amint látjuk, adott két tevékenység (**T1** és **T2**). Mindkettőn ugyanaz az **E1** erőforrás dolgozik. Ki kell deríteni, hogy van-e túlterhelés, és ha igen, el kell hártani azt gépi erőforrásszint simítással!

A feladat első része úgy tűnik, nem is kérdés, hiszen mindkét tevékenységen 100%-ban (teljes munkaidőben) dolgozik a kérdéses erőforrás. Valóban nem lenne kérdés, ha az adott erőforrás mondjuk egy konkrét személy lenne. Ha azonban valami általános (pl.: segédmunkás, programozó, stb.), akkor elvileg lehetne belőle több is (pl. 200%) és máris nem lenne túlterhelve. A feladatban szándékosan választottunk semleges erőforrás- és tevékenységnevet, hogy figyelmünket egyedül a gép lehetőségeire koncentráljuk.

Az első feladat tehát a túlterhelés tényének megállapítása.

Ehhez osszuk meg a képernyőt a függőleges görgetősáv alatti kis téglalap alakú gombocskára való dupla kattintással, majd kattintsunk az alsó ablaktáblába, és válasszuk a **Nézet (View)** menüből az **Erőforrás-grafikon (Resource Graph)** elemet!

A túlterhelés azonnal megmutatkozik.



Meg kell tehát szüntetni a túlterhelést az **Eszközök (Tools)** menü, **Erőforrás-terhelés simítása (Level Resources)** funkciójával.

A **Simítási számítások (Leveling calculations)** szakaszban, az **Automatikus (Automatic)** és a **Kézi (Manual)** beállításokkal arról dönthetünk, hogy a gép állandóan és kontrollálatlanul végezze-e ezt a simítást, vagy sem. Az esetek túlnyomó többségében a **Kézi (Manual)** opció az ajánlott! Most is ezt válasszuk!