Atitit if else的决策引擎 DMN 决策管理

目录

[1. 流程分类 固定流程和自定义流程两种方式。 1](#_Toc18732)

[1.1. DMN（Decision Model and Notation）引擎 1](#_Toc2608)

[1.2. 策略模式。。。 1](#_Toc2573)

[2. 规则集由若干规则组成， 1](#_Toc299)

[2.1. 能够以决策文本、决策树、决策表或决策图的方式进行展现 1](#_Toc14691)

[2.2. 四种呈现方式：决策文本、决策树、决策表和决策图 2](#_Toc29428)

[2.3. 规则集啦、决策树啦、决策表或者评分卡， 2](#_Toc11971)

[2.4. 决策文本 数据方法要写代码 2](#_Toc21570)

[3. 决策表达类型 2](#_Toc25014)

[3.1. 决策表(decision table) 决策树 2](#_Toc25975)

[4. 命中策略，共有两大类（单命中、多命中）七种命中策略可选： 3](#_Toc9224)

[5. 决策任务(Decision task) 决策表(Decision table reference)， 4](#_Toc24642)

# **流程分类 固定流程**和**自定义流程**两种方式。

## DMN（Decision Model and Notation）引擎

## 策略模式。。。

Decision Model

# 规则集由若干规则组成，

## 能够以决策文本、决策树、决策表或决策图的方式进行展现

**决策表Decision Table** – 决策表的形式适合呈现评分卡式的规则，每1行对应1条规则。

**决策树Decision Tree** – 当以决策树的形式呈现规则时，每1个分支对应1条规则。

**规则集呈现方式Rule Set Display Options –** 规则集内规则有四种呈现方式：决策文本、决策树、决策表和决策图。分别适用于不同类型的规则。比如决策表适合呈现评分卡式规则，决策树适合呈现分类规则。

## 四种呈现方式：决策文本、决策树、决策表和决策图

## 规则集啦、决策树啦、决策表或者评分卡，

得数据方法最难，因为其他的规则集啦、决策树啦、决策表或者评分卡，都是比较直观的可视化操作，可数据方法要写代码，虽然这个代码其实比较简单，但当你一看见那密密麻麻的英文，就觉得“哇，头好疼，我又不是IT”

## 决策文本 数据方法要写代码

# 决策表达类型

## 决策表(decision table) 决策树

DMN 定义由决策(decision)和其他东西组成，决策由表达式描述。DMN 标准描述了几种表达式的类型，目前在 Flowable DMN 中仅支持决策表(decision table)类型的表达式。决策表分为输入表达式与输出表达式两个主要区域。在输入表达式中，可以定义变量，用于规则输入项(input entries)的表达式。可以通过选择Add Input(添加输入)，定义多个输入表达式。在输出表达式中，可以定义选择表执行结果要创建的变量（变量的值将用于输出项表达式，在下面解释）。可以通过选择Add Output(添加输出)，定义多个输出表达式。

在决策表编辑界面，可以选择

# 命中策略，共有两大类（单命中、多命中）七种命中策略可选：

（1）单命中、第一命中（single hit & FIRST）：多个规则允许交叉，执行从上到下的第一条命中项。

（2）单命中、唯一命中（single hit & UNIQUE）：多个规则不允许交叉，执行从上到下的第一条唯一命中项。

（3）单命中、任一命中（single hit & ANY）：规则允许交叉，但是所有输出的优先级相同，随机执行一条命中项。

（4）单命中、优先级（single hit & PRIORITY）：多个命中规则的优先级不同，执行优先级最高的那条。

（5）多命中、输出优先级排序（multiple hit & OUTPUT ORDER）：按照输出优先级递减的顺序返回所有命中。

（6）多命中、规则顺序排序（multiple hit & RULE ORDER）：按照规则顺序返回所有命中。

（7）多命中、聚合（multiple hit & COLLECT）：按照随机顺序返回所有命中。

# 决策任务(Decision task) 决策表(Decision table reference)，

DMN 可以被 BPMN 定义的流程调用：在流程中引入一个决策任务(Decision task)，并选中引用决策表(Decision table reference)，